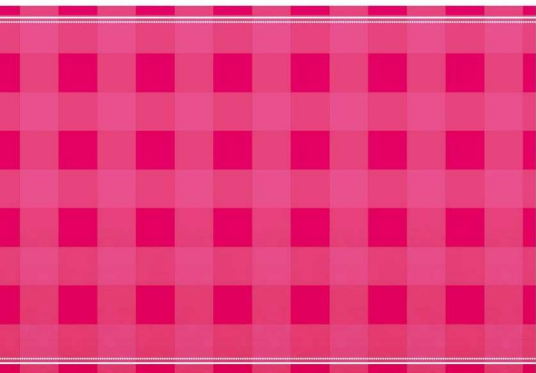
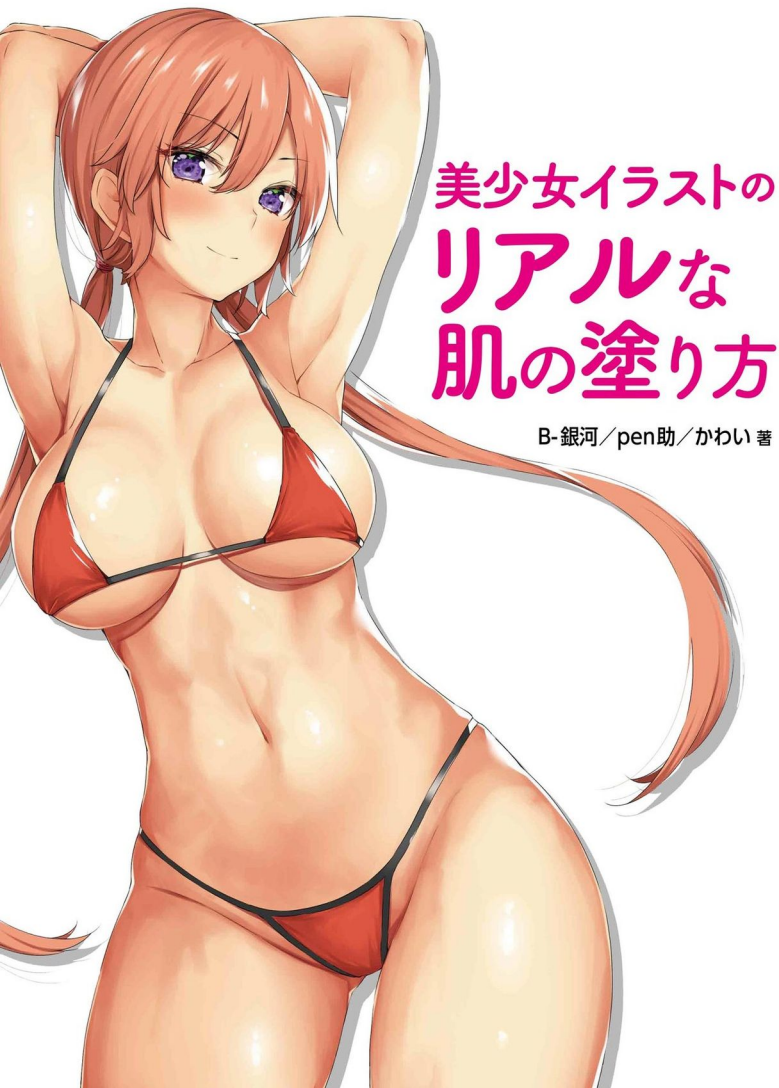
超描けるシリーズ
美少女イラストのリアルな肌の塗り方
体の各部位の描き方、塗り方でリアル＆セクシーに見せるコツを徹底解説
B-銀河／pen助／かわい 著
デジタル
アナログ
活用可能

美少女イラストの
リアルな
肌の塗り方
B-銀河／pen助／かわい 著

はじめに

本書をお手にとっていただきありがとうございます。

最近ではアニメやマンガなどで描かれるデフォルメされた描写と写実的なリアルな描写は、完全に切り離されたものではなくなっています。
とくに、美少女イラストの中に写実的な要素を加えることで、セクシーさやなまめかしさを表現する手法が出てきました。例えば、顔はデフォルメ、胸やお腹の表現はリアルに描く手法です。
あえて特定の部位だけをリアルに描くことで、一番見せたい部分を強調するテクニックとしても使われます。例えば、おしりを目立たせたいイラストの場合、その部分の塗り込みをこだわることで強調させます。

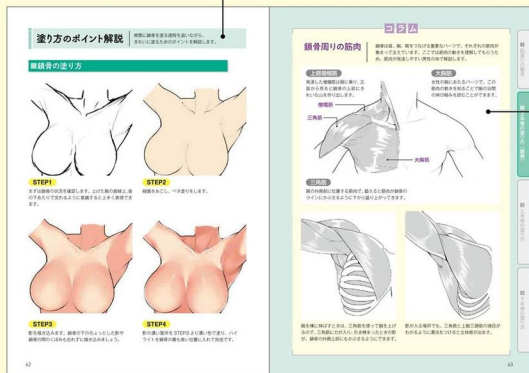
本書は、美少女イラストの肌の描き方・塗り方の本ではありますが、単純な描き方・塗り方にとどまらず、「リアルな肌」を表現するためのコツを重要視しました。
一口にリアルな肌といっても写実的に描けばよいというわけではなく、どの部位を強調して描くのか、どこを省略して描くかが重要になっています。
また、美少女イラスト特有のデフォルメされた顔や体型との調和も大切です。
そういった美少女イラストにおけるリアリティを追及し、一冊にまとめました。
女性の人体の骨格や筋肉の解説から、リアルな肌の塗り方や描き方をパーツごとに解説しています。
なお、塗りはデジタルを基準として解説していますが、人体の解説や描き方を含めアナログでも活用できます。

本書が美少女イラストとリアルな肌塗りの第一歩として、創作の一助になれば幸いです。

2018年12月　編者

目次

本書の使い方

本書は、美少女イラストに合ったリアルな肌の塗り方や描き方をパーツごとに解説した書籍です。パーツごとに解説しているので、気になるパーツだけを集中的に学ぶこともできます。また､本書ではペイントソフトを限定していません。ブラシや色を指定した細かな塗り方ではなく、「どこに注意したらリアルに見えるのか」というポイントに絞って解説しています。

1

肌塗りの基本

肌の塗り方の基本

乳房やおしり、太ももなどの視線を集めるパーツをはじめ、
女性の身体を魅力的に見せるためには肌を美しく描くことが不可欠です。
ここでは肌の塗り方の基本の一例を紹介します。

陰影の性質

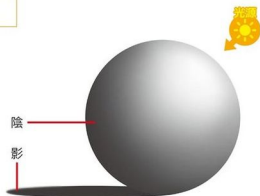
肌に限らず塗りの基本のひとつは陰影です。陰影は光源の方向を示すだけでなく、物体の質感や形状、重量感、物体と物体の距離など様々なものを表現することができます。ハッキリとした陰影、ボケた陰影、グラデーションなどの表現方法を、目的に合わせて組み合わせることで魅力的な肌に仕上げることができます。

カラーとモノクロの比較

カラー、モノクロに関わらず陰影の考え方は基本的には同じなのですが、情報量が少ない分、モノクロやグレースケールの陰影のほうが直観的に捉えやすくなります。カラーでの着色が難しい場合はグレースケールでの確認や着色をするとわかりやすくなるため、オススメです。

「影」と「陰」の違い

影と陰は同じ読みのため混同されがちですが、明確な違いがあります。「影（Shadow）」は、床に落ちる影などの物体が光をさえぎることでできる暗い部分です。基本的にはハッキリとしたエッジで描写されます。
もう一方の「陰（Shade）」は、物体の暗くなっている部分を指します。陰を入れることで物体の立体感が表現できます。グラデーションなどを使ってぼかして描写します。

※本書の文中では、特別に使い分けて説明していない限り影も陰も「影」と表記しています。

光源の位置

光源は大きく分けて太陽光や月光などの「自然光」と、電灯や蛍光灯、LEDなどの「人工光」に分けられます。自然光は特殊な場合を除き、ほぼ原則的に上方向からに限られますが、人工光は位置を自由に決められるため、様々な方向からの光源が可能です。同じイラストでも光源の位置が違うと見え方は大きく変わってくるので、目的に合わせて光源を決めていきましょう。

●上

自然光や屋内の蛍光灯などで使われるスタンダードな光源です。上方向からの光源は自然で安定した見え方に仕上がるため、使う機会が多い光源です。図は物体や人物から見て右上に光源があります。

●正面

カメラ方向からの光源は影が最小限になります。あご下など光源に対して急角度の場所により暗い影が落ちます。影の量が少ない分、立体感も少なくなりますが、ベースカラーを強調しやすい光源です。

●下

通常、目にする機会が少ないため目を引きやすい光源です。不気味さや恐怖感、ミステリアスなシーンなどを演出することができます。

ワンポイント

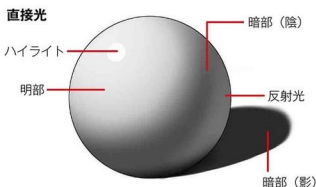
「自然光」と「人工光」

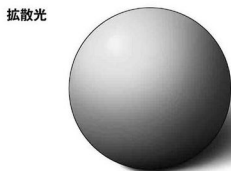
キャラクターイラストにおける自然光は太陽光といった単一の強い主光源で表現されます。そのため光の色についても１色のことが多くあります。対して人工光は光源の数、色、種類など多種多様です。場面設定にもよりますが、違う種類の光源が混在しているシーンの場合は複数の光の色を反映させるとリアルさが増します。また、ライトや携帯電話、魔法のエフェクトなどの光を反映するのも面白いでしょう。

光と陰影

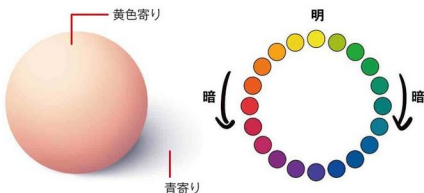
イラストの立体感を出すには陰影が不可欠ですが、ただ単調に描き込むだけでは今一つ見栄えが良くならないことも多くあります。明暗だけでなく色を上手く利用したり、陰影ができる法則を理解することで、さらに魅力的なイラストに仕上げましょう。

●基本的な明暗

直接光

太陽光のように単一の強い直接光の場合、物体にはハッキリとわかれた明部と暗部ができます。光の当たる明部の中で最も明るい部分がハイライトです。暗部には陰の他に光が他の物体に当たり反射した反射光による照り返しができます。陰の中でも接地面のように奥まって反射光の入り込みにくい箇所は特に暗くなります。また、強い光でできる影もエッジ付近の彩度を上げることで鮮やかで強い光を表現できます。

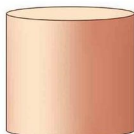
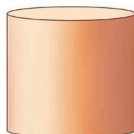
拡散光

曇天のように光が様々な方向に拡散反射した拡散光では、明暗の境界線はハッキリせず、光源方向の明部から暗部へ柔らかなグラデーションで移り変わります。直接光と比べて反射光は目立ちません。
例えば、影は直接光で描き、陰を拡散光で描くと、メリハリのついたイラストならではの表現ができます。

●陰影の色

陰影の色を選ぶ際のポイントのひとつが色の明るさです。有彩色では黄色が最も明るく、青や青紫が暗く見えます明部は黄色寄りに、暗部を青寄りに表現することで単純な明度の違いよりも深みのある明暗になります。

●明暗境界の彩度

明暗のグラデーションは単純な変化よりも、中間の彩度を上げることでコントラストが際立ち活き活きと美しく見えます。

なめらかなグラデーション

通常のグラデーション

彩度の高い色を入れたグラデーション

エッジの強い境界部分

通常の境界

エッジ部分に彩度の高い色を入れた境界

塗りの基本

肌を塗る際のツールや基本的なテクニックの例を紹介します。

●塗りに使う主なツール

肌の着色をする際は主に下記のようなツールを使います。必要に応じて濃度を変えたり、ぼかし具合を調整したり、サイズを固定にするなど設定のパラメータを変更しながら使用しています。

標準ブラシ

濃度変化の少ない固いエッジのブラシです。シャープな陰や落ち影などの塗りに使います。

水彩ブラシ

柔らかい濃度変化のブラシです。主に陰の塗りに使用します。

エアブラシ

ボケ足が大きく、濃度が薄めのブラシです。柔らかな陰影やグラデーションをつける際に使用します。

ぼかしツール

主に部分的にぼかす際に使用します。

消しゴム

濃度変化のない消しゴムです。エッジを立てたりする際にも使います。

透明色

選択中のブラシの描き味そのままに、消しゴムとして使うことができます。消しゴムの代用や消しゴムと組み合わせることで表現の幅が広がります。

●塗りのテクニック

下記のようなテクニックを組み合わせて塗っていきます。

ぼかし

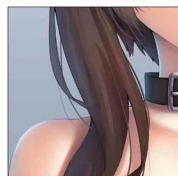
陰影をつける際の基本テクニックです。シャープな部分でメリハリをつけたり、落ち影の距離感を演出するなど、使い方は様々です。

グラデーション

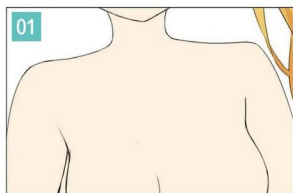
人体は円柱に近い形状の部分が多く、回り込みの表現にグラデーションが必須です。また女性のなめらかな肌の表現にも多用します。

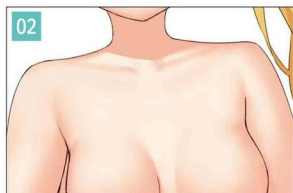
ハイライト

ハイライトはツヤやかな肌の質感や立体感に密接に関係しています。輪郭に沿って描写するエッジライトは光源方向も強調することができます。

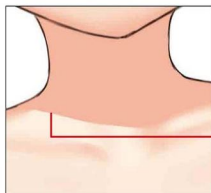
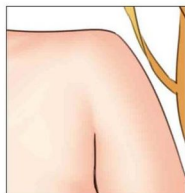
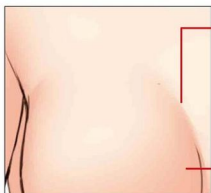
反射光

空気感や立体感を表現できる反射光を描き込むことでリアリティが増します。色は背景に合わせますが、水色や青色などを使うことも多々あります。

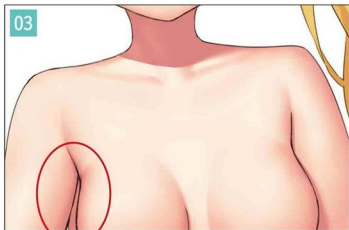
塗りの順序

肌の塗りを順序に沿って説明していきます。数多くの要素が重なるとはじめは難しく感じますが、ひとつひとつ確認していくことで分かりやすくなります。※色はイラストにより異なります。一例として参考にしてください。

●線画・ベースカラー

線画はあまり強調し過ぎないよう、太さに注意して描きましょう。しっかりとつなげて描くことで自動選択範囲ツールや塗りつぶしツールで選択範囲を取りやすくなり、下塗り作業の負担を大幅に軽減できます。線画完成後に新規レイヤーを追加しベースカラーで塗りつぶします。最終的な完成度に影響するため、できるだけはみ出しや塗り残しがないようにします。

●1影

「1影」レイヤーを作成してベースカラーにクリッピングし、立体に合わせて明るめの陰を塗ります。ベースカラーからあまり離れない色味を選択しましょう。まずは大きなブラシで大まかに陰影をつけます。

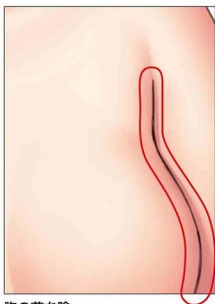
細かい箇所はブラシサイズを小さ目にして塗り込み、透明色や消しゴム、ぼかしツールと切り替えながら整えます。

落ち影はぼかさずシャープに描写することでメリハリが出ます。その際、影が落ちる箇所が遠い場合はエッジを徐々にぼかして距離感を出すのも良いでしょう。

回り込みの陰はグラデーションで表現しましょう。

胸と体が接する部分は消しゴムなどで形を整えます。胸のラインの延長を意識すると自然な印象になります。

乳房はエアブラシなどふんわりしたグラデーションを使って丸みを表現します。

奥まった箇所

●2影

「2影」レイヤーを作成し、暗めの陰影を塗っていきます。２影の色味は思い切って暗めにするとコントラストが際立ちます。はじめは１影と同様に大きめのブラシから塗り始め、その後は小さめのブラシで塗りましょう。落ち影については、すべて２影でつけることもあります。

2影

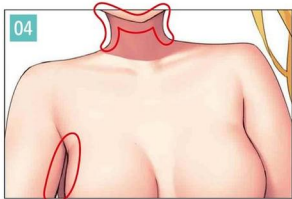
首の落ち影

胸の落ち陰

奥まった箇所など光が入りにくい部分や、1影内の陰影、1影を強調したい部分などに塗り込んでいきます。あまり2影の量が多いと暗くなり過ぎるので注意しましょう。

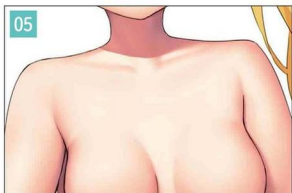
ワンポイント

レイヤー構成について

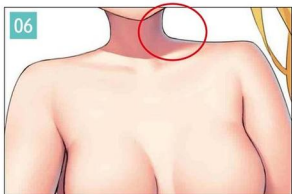
肌塗りのレイヤー構成を紹介します。レイヤー構成によって作業効率が大きく変わってくるため、レイヤー名などはある程度整理しながら作業することをオススメします。肌だけでなく他のパーツでも塗りの手順はほとんど変わりません。ベースカラーを塗ったレイヤーの上に新規のレイヤーを作成し、クリッピングしながら作業をしています。今回はCLIP STUDIO PAINT を使用していますが、他のペイントソフトにも同様の機能が搭載されています。

1影の塗りから２影がはみ出さないように、1影レイヤーのクリッピングマスクを２影レイヤーに適用しています。

●3影

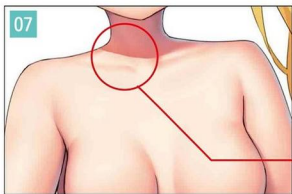
必要に応じて「3影」レイヤーを作成し、さらに暗い部分に影をつけます。色味は2影からさらに暗めでかつ彩度が上がり過ぎないようにします。肌の中で最も暗いと思われる箇所に色を置きましょう。

3影

●寒色表現

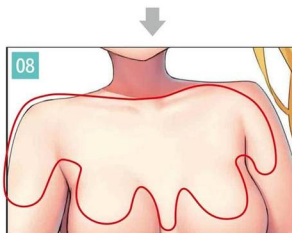
「寒色表現」レイヤーを作成します。3影のある箇所や落ち影の奥まった部分など、かなり暗めの部分にうっすらと青色や薄紫色を重ねることで陰影が引き締まります。なんとなく青い気がするといった程度の薄さで重ねるのがきれいに見えるコツです。

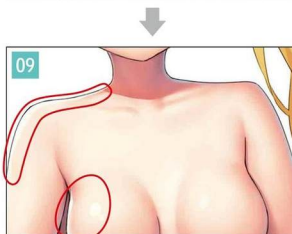
寒色表現

●反射光

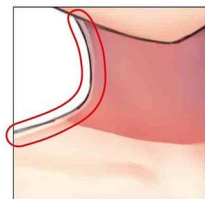
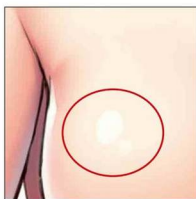
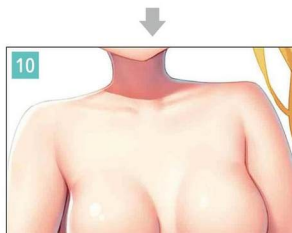
「反射光」レイヤーを追加し、反射光を描き込みます。ハイライトとは逆方向の輪郭を中心に描写すると効果的です。

反射光

●赤みの追加

次に「赤み」レイヤーを作成し、落ち影のふちや陰影のグラデーション部分に薄く赤色を乗せます。

赤味の追加

●立体感の強調

「立体強調」レイヤーを追加し、合成モードを「加算（発光）レイヤー」に変更します。立体感を出したい箇所に彩度の低いオレンジ色を極薄く乗せます。

●ハイライト

「ハイライト」レイヤーを作成し、肌の最も明るくなる部分にぼけの少ないハイライトを描き込みます。表現したい質感に合わせてハイライト自体の有無やぼけ具合を調節しましょう。

首のハイライトは細く入れます。

胸のハイライトは球体をイメージするとわかりやすいです。

●線画の色トレース

最後に線画が黒のままでは目立ち過ぎるため塗りに馴染ませます。 方法は色々ありますが、今回は肌の塗りを複製し統合したものを加工して馴染ませています。

肌色の基本

イラストにおける肌の色には一般的な肌色や褐色肌、色白な肌だけでなく、
現実とは違った世界観であれば青や赤といった肌の色もあります。
ベースカラーごとに陰影やハイライトの色味の例と色を選ぶコツを紹介します。

オーソドックスな肌色

キャラクターイラストで最もよく目にするタイプの肌色です。使用頻度が高いため、何パターンかプリセットを用意しておくのもオススメです。

ベースカラー
明るく、彩度の低いオレンジ色です。

1影
明度をほとんど下げずに彩度を大幅に上げ、色相は赤に寄せます。明度を大きく下げ過ぎると、血色が悪そうになってしまうことがあるので気をつけましょう。

2影
1影から明度を下げて、彩度は変化を少なめにして、色相は赤紫に寄ります。

ハイライト
ベースカラーが明るめのため、ハイライトは白色に極めて近い黄色にしました。

ワンポイント

肌の影色の選び方

影色を決める際にありがちな失敗が、明度のみを下げて、土こけた生気のない色味になってしまうことです。
明度だけでなく彩度を上げたり、色相を変えることで美しく見栄えの良い肌に仕上がります。場合によっては明度を変更せず、彩度と色相のみを変更した影色を使うことも多々あります。影色を決める際にHSVスライダーを使うことで、色相、彩度、明度を別々に調整できるのでオススメです。

明度だけ下げた影色

彩度を上げ、色相を変えた影色

健康的な肌色（褐色）

褐色肌は元気が良く健康的なキャラクターなどによく使われます。また日焼けした肌にも使われるため使用頻度も多めです。

ベースカラー

比較的彩度が高く明るい色を選びます。 暗めの色にするとまた違う印象になるので適宜調整しましょう。

1影

オーソドックスな肌色と比べ、明度を少し下げ彩度の変化は控えめにし、色相を赤寄りにします。褐色肌はベースの彩度が高いため、１影で彩度を大きく上げ過ぎると全体的に赤っぽくなり過ぎるので気をつけましょう。

2影

１影と同様に明度、彩度を変更し色相は赤紫に寄せます。

ハイライト

ベースに合わせて彩度を若干高めにするときれいになじみます。

病弱な肌色（色白）

白く抜けるような肌は病弱なキャラだけでなく神秘的な雰囲気のキャラなどにも使います。オーソドックスな肌との違いをしっかりと描きましょう。

ベースカラー

肌色というより白色に近い彩度の極めて低い肌色です。

1影

褐色と同様に明度を下げ、彩度を上げます。彩度を上げ過ぎると血色が良く健康的に見えてしまうので注意して色を選びます。

2影

２影も同じく明度の変化を中心に、気持ち紫寄りにします。

ハイライト

ほぼ完全な白色です。ベースの影響で目立たない場合は１影をハイライト付近に薄く入れましょう。

黒い肌色

黒い肌は他の肌色のキャラクターと比べると目にする機会は少ないですが、活発なキャラやミステリアスなキャラなど幅広い雰囲気の演出に使えます。

ベースカラー
ベースとなるのは彩度、明度の低い赤色です

1影・2影
1影、2影ともに明度を中心に変化をつけます。彩度の変化は控えめにし、段階的に紫に寄せていきます。彩度を高くし過ぎると全体の印象が黒肌から離れてしまうので、様子を見ながら色を選びます。

ハイライト
他の肌色と比べて明度が低い色味にします。ベースカラーが暗いため、ハイライトが明る過ぎると浮いてしまい、目立ち過ぎるので注意しましょう。

人外の肌色（青色）

現実には存在しない青や赤などの肌は、ファンタジーに登場する魔族や亜人などでよく使用されます。今回は青肌を例にしました。

ベースカラー
水色に近い明るめで彩度の低い青色です。

1影
明度を大きく下げ、合わせて彩度を上げます。その際少し色相を紫に寄せると全体の色味に、青系統のみより幅を持たせられるのでオススメです。

2影
彩度の変化は最小限にし、明度を中心に変更します。色相は若干紫に寄せています。

ハイライト
ハイライトには明るい水色を選択しました。

各影色の彩度を上げず、色相の変化も控えめにし、ブルーグレーのような色味にすると統一感のあるスッキリとした色味の肌に仕上がります。

ロケーションによる光源の違い

同じ肌色でも光源の違いや周囲の環境によって表現方法が異なります。
背景の環境に合わせて塗り方や色使いを変えることでよりリアルさを出すことができます。

●屋外（晴れ）

単一の強い直接光である太陽光は、ハイライトや反射光の影響が強くなります。あわせて影を暗めにすることでよりコントラストを強くします。また陰影の彩度を高めにすることで太陽光の色鮮やかさを表現します。

●室内

設定にもよりますが、単一の蛍光灯などの場合は太陽光と似た印象の陰影になります。蛍光灯カバーなどの影響で光が柔らかく拡散気味になるため、影のエッジは若干ぼかします。反射光も弱めに設定しましょう。

●暗所

暗い場所ではベースカラーの色味を暗めに変更し、比較的明るくなる場所に元のベースカラーを薄く重ねて立体感を強調します。ハイライト、陰影共に全体的に拡散光での描写を意識しますが、メリハリがなくなり過ぎないよう影など一部はある程度はっきりと描きましょう。ハイライト、反射光は弱めにすることで光の弱さを強調します。

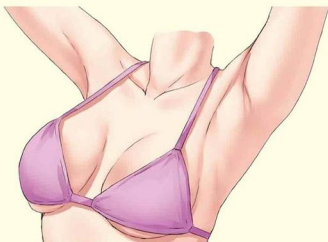
コラム

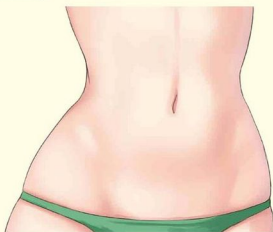
特定のパーツを描き込む

女性の身体で最も視線を集めるのは胸やおしりですが、その他にも視線を集めやすいパーツは数多くあります。それらのパーツを好む人に見てもらいやすくするためには、しっかりと描き込むようにしましょう。
引きつけるイラストにするためには、ただ描き込むだけではなく、このパーツはこういう感じにしたい！というような自分自身のこだわりがあるとなお良いでしょう。描いている側の意図というのは思いのほか見ている側に伝わるものです。まずは自分の好きなパーツを見つけ、納得いくまで描き込むというのも沢山の人に見てもらうための足掛かりのひとつだと思います。

うなじ

ふとした拍子に見える女性の首筋はとてもセクシーです。

わき

女性のわきは筋肉の凹凸やシワをハッキリと描くと魅力的になります。

お腹

柔らかそうなおなかや引き締まったおなかは人気のパーツです。

膝

肉づきの良い太ももとは対照的な、骨の陰影が浮かぶ引き締まった膝は目を引きます。

2

パーツ別塗り方のポイント

頭部の塗り方

01

パーツ別塗り方のポイント 目（まつげ）の塗り方を知ろう

キャラクターイラストにおいて、顔は優先的に視線を集めたい部位です。中でも目は最も視線を引きつけ、キャラクターの個性を決定づける重要なパーツです。様々な角度・表情ごとに特徴を捉えた塗りを学んでいきましょう。

目の基本を知る

実物の目の構造を意識して塗りましょう。虹彩、瞳孔など各パーツをしっかりと描写することで説得力のある目に仕上げることができます。

まつげ
まつげによって目全体を形作ることで特徴や表情を描き分けます。

影
目が本来球体であることを意識して影を描き込みましょう。目頭や目尻に少し影を入れることで立体感を出すことができます。

瞳孔
瞳孔を中心に配置しましょう。大きさを調整することで感情を表現します。

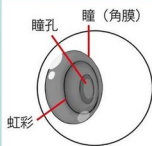
ハイライト
光源を意識した方向に描写します。年齢や感情によって量と配置を変えても良いでしょう。

虹彩
瞳孔の一回り外側に描き込みます。あまり描き込み過ぎると浮いてしまうので注意しましょう。

横から見た目の描き方

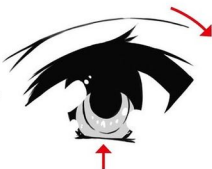
顔の前面の立体に合わせてまつげを描写しましょう。瞳は球状に合わせて描写するため、横を向くほど細長くなります。

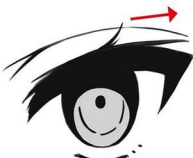
ワンポイント

眼球は球状ですが、瞳の部分のみ少し凹んでいます。凹んでいる部分の奥行きを意識することで、瞳を立体的に描写することができます。

■感情の違いによる目の表現

表情や感情によって、まつげの形だけでなく、目の表現にも違いが出てきます。喜び、興味があるなどの感情では、瞳孔が大きくなるので、ハイライトを増やします。逆に怒りや悲しみといった感情では、瞳孔が小さくなるので、ハイライトは減らす方が良いでしょう。

通常

目尻を少し下げ、下瞼を上げることで柔らかい印象にします。瞳孔・ハイライトを少し大きく描くことで活気のあるポジティブな感情を表現します。

怒り

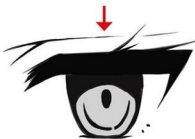
目尻を上げ､目つきを鋭くします｡瞳孔はかなり小さめに描き､ハイライトを入れないことで感情の強さを表現します。

悲しみ

目尻を下げ、上瞼自体も少し下げます。合わせて瞳自体もうつむき気味にすることで沈んだ気持ちを強調できます。

驚き

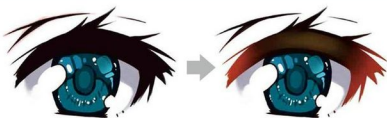
大きく目を見開き､瞳孔だけでなく､瞳自体を小さく描くことで見開いた目を強調できます。

あきらめ

目尻と上瞼を下げましょう｡瞳孔を小さく描き､ハイライトを描かないことで焦点の合っていないうつろな瞳を表現します。

あきれ

「あきらめ」と同様に目尻と上瞼を下げますが、少し柔らかい印象にします。上瞼と下瞼を平行にすることで脱力感を表現します。

ワンポイント

まつげに髪色や赤色をのせることで、肌に目をなじませたり情報量を上げることができます。ただし、やり過ぎると目の印象が極端に弱くなってしまうので注意しましょう。

■感情の違いによる眉の表現

眉はシンプルなパーツですが、目に近いこともあって表情に大きく影響します。
手軽に感情を表現できるため積極的に活用しましょう。

眉の感情表現

眉は位置や角度、形状を変化させることで感情や心情を表現します。
目や他のパーツと組み合わせることでその感情をより強調したり、違う感情を混在させることができます。

通常

動きはあまりつけず、自然な印象にします。

笑い

弧を描くように眉を上げると笑いや明るい表情に見えます。

怒り

眉間にシワを寄せ、眉尻を上げると怒りの表現になります。

悲しみ

少しだけ眉間にシワをよせ、眉尻を下げ八の字にすることで悲しい印象を与えます。

困り

悲しみより眉尻を下げたり、八の字を強調して描くことで困った印象になります。

驚き

眉全体を上げることで、目を見開いたような印象になり驚いた表現になります。

特徴的な眉

眉には様々な形状のものがあり、特徴的な眉はキャラクター性を表現しやすいパーツです。
キャラに合わせて長さや太さを調整しましょう。

太眉

たくあん眉

麻呂眉

■キャラクターのタイプによる目の描き方

目の描き方を変えることで性格の違いを表現することができます。性格に合わせて、目つきだけでなく瞳の大きさや塗りを変え、キャラクター性を強めましょう。

健康的

瞳自体を大きめに描き、白目の面積を少なくします。ハイライトを増やすことで明るく健康的な印象になります。

セクシー

瞳は少し小さめにして、目の形も横長にします。少し目尻を下げることでセクシーさを強調しましょう。

クール

目尻を上げ、つり目にすることでクールなイメージに。瞳孔を小さめに描き、ハイライトは少なめに描写しましょう。

内向的

目尻を下げ、ハイライトは少なめに描きましょう。瞳孔を小さめにして、内向的な印象を出します。

自信家

目尻を上げ、瞳孔を大きめに描写します。ハイライトも多めに入れます。

性格の違いは目の形だけでなく、色でも表現することができます。目の形ほどインパクトはありませんが、形と色を組み合わせることで、イメージをより強く印象づけることができます。

塗り方のポイント解説

実際に目を塗る過程を追いながら、
きれいに塗るためのポイントを解説します。

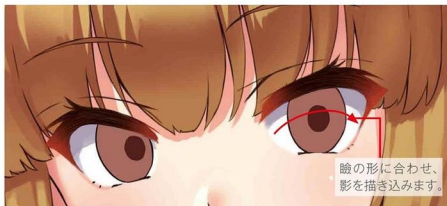
目の塗り方

STEP1

白目、瞳の下塗りをして瞳孔の位置を決めます。瞳孔は奥行きを意識して描き込みます。合わせてまつげにも少し色をのせ、肌になじませましょう。

まつげに肌色に近い赤系の色を
入れることで肌となじみます。

STEP2

白目の影を上瞼の形状に合わせて描き込みます。眼球の球体を意識して影を入れると立体感が出ますが、やり過ぎてしまうと影が目立ってしまうので絵柄に合わせて調整しましょう。

STEP3

虹彩の位置は瞳孔と同様に、瞳のくぼみを意識して奥行き感を出します。

STEP4

瞳の影は光源の位置に関係なく基本的に上側に描きます。影の形状は奥のくぼみを意識していますが、絵柄や好みで自由に変えてみるのも面白いでしょう。もう一段階暗い影色で縁取りをして影を強調しています。

STEP5

瞳の下側に弱めのハイライトを描き込みます。影には反射光を描き込みましょう。

STEP6

瞳に環境光を描き込みます。光源と反対方向の影に入れますが、形や強さは好みで調整します。

STEP7

最後に光源方向にハイライトを描き込んで完成です。

02 パーツ別塗り方のポイント 唇・舌の塗り方を知ろう

唇は人間の感情を表現する大切なパーツです。目や眉などと一緒に形を変えることで様々な表情を作ることができます。複雑なだけに描き方が難しく塗り方次第で与える印象がガラッと変わるパーツです。

■唇の基本を知る

唇は、歯の丸みに沿ってカーブを描いていて、中心にいくほど厚みが増し、口の端にいくにしたがい薄くなります。唇の形を考え、影が入る場所、入らない場所を見極めて塗っていきましょう。

上唇
上唇は下唇にかぶさるようにできています。

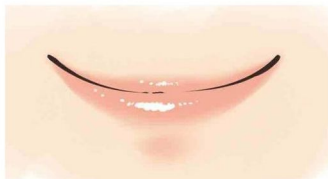
下唇
上唇の輪郭はきっちり描くのに対して下唇はぼかして塗るのがポイントです。下唇をハッキリ描いてしまうと化粧が濃い印象を与えてしまうので、上唇はぷっくり、下唇はフワッとした表現にします。

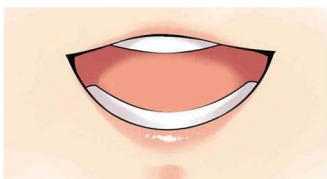
口の下の影
唇の下は少し凹んでいます。薄く影を入れることで立体感を出すことができます。

ワンポイント

キャラクターを上からの角度で描く場合は、下唇を強調して描き、下からの角度で描く場合は、上唇を強調して描くとバランスの取れた唇に仕上がります。

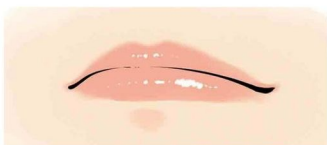
■表情の違いによる唇の表現

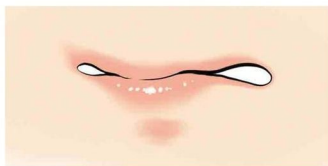
唇は表情や感情によって、大きく形が変わるパーツです。それぞれの表情による唇の輪郭や口の下の影の入り方をよく観察しましょう。

微笑んだ唇①

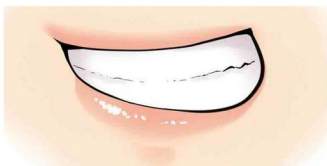
口角を上げて微笑んだ唇は好意的な印象を与えるだけでなく、目や眉の表情と合わせることで、誘惑、戸惑いといった様々な表情を表現できます。

笑った唇

笑った唇は微笑んだ唇と同様に他の顔のパーツと合わせることで様々な表情を表すことができます。笑った表情、嘲笑う表情、しゃべっている描写など用途は様々です。また、歯を描くか描かないかでも印象が変わります。

微笑んだ唇②

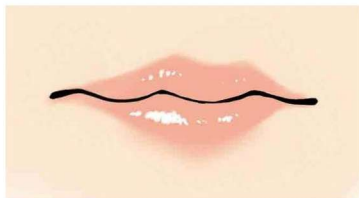
少し口を開けて微笑んだ唇は、ニヤツキ、嘲笑の他に誘惑などの表情にも使うことができます。唇の端をつり上げたりすると、より悪役の笑い方に近くなります。誘惑の表情にしたい場合は、ぷりっとしたハリのある描き方がオススメです。

「へ」の字の唇

不満、自信の表れであるこの唇は他の唇と異なり、描く際に口元の下からの角度を意識すると上手く描くことができます。また、口の下の影を強く入れることで、傲慢さを増すことができます。

悔しがる唇

悔しがる唇は、口の形状に注意して唇の輪郭を描くことが大切になります。この表情は、口の開き方を変えるだけで悲しみ、怒り、軽蔑などの表現にも使えるので便利です。

怒りの唇

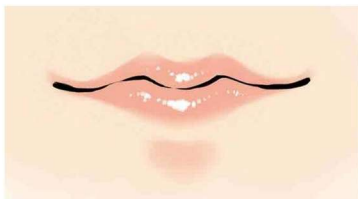
怒り、悔しがる、嫌悪といった心情を表現する唇です。歯を見せることで心の高ぶりを強調することができます。また、強気な笑いにも使えます。

■イメージの違う唇

同じ唇でも、描きたいキャラクターによって塗り方や形は異なります。多くの唇を覚えることでいきいきとしたキャラクターを描くことができるようになります。

大人の唇

オーソドックスな唇の塗り方です。唇の色味を変えることで、年齢の違いを表現できます。大人の女性や大学生などに向いています。

アヒル口

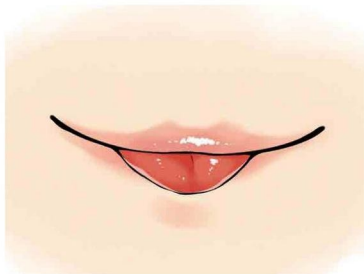
「M」の字を意識して口の形を描きます。可愛さ、幼さを表現するのに向いています。

セクシーな唇

唇を大きく厚めに描くことでセクシーな唇になります。指を唇に添えるなどして、唇の弾力感を表現することで、よりセクシーに見せることができます。

ナチュラルメイク・ノーメイクの唇

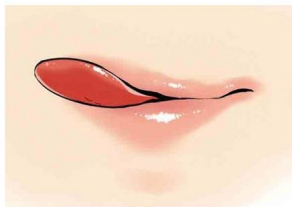
あえて唇を塗らず、口の下の影やハイライトなど最小限の描き込みで、健康的なイメージを与えることができます。運動する女の子や元気な女の子など、明るいイメージのキャラクターによく使われます。

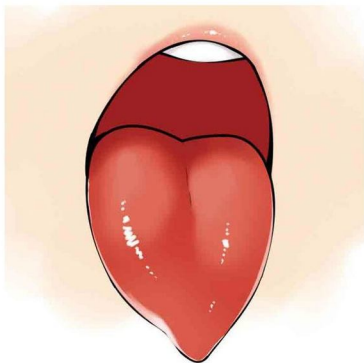
■舌の表現方法

唇を出す表現は、ギャグ漫画から成人向けまで、様々なジャンルで幅広く使われています。ぺろっと舌を出した「ペコちゃんポーズ」やなまめかしく濡れた舌を出した「セクシーポーズ」などが特徴的です。舌を出す表情は、目や眉といった他のパーツと組み合わせることで、印象をガラリと変えることができます。

ぺろっと出した舌

ぺろっと出した舌は可愛さを引き立てるのに有効です。また、舌を出す位置や長さ、形によっても様々な表現をすることができます。

「ベー」の舌

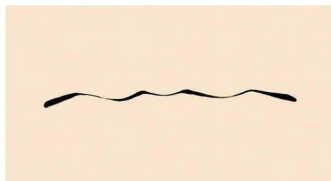
「あかんベー」をするときの舌です。舌の光沢をなくして簡略化したものは、ギャグ漫画などで多く使われます。歯を見せる見せないで印象が変わります。

舌なめずり

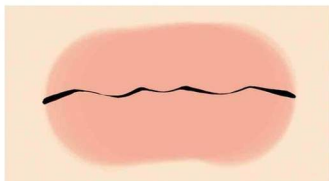
「舌なめずり」は唇を舐めたり、美味しそうな食べ物を前にする行為ですが、欲しいと思うものを目の前にして我慢できないといった表情にも使うことができます。

口を大きく開けた舌

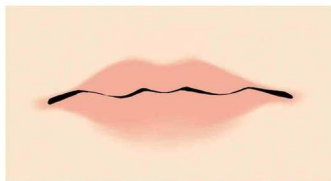
大きく開き、舌を伸ばした口です。食べ物を食べるシーンでは舌先を丸め、セクシーなシーンでは細長くして先を尖らせるのがオススメです。

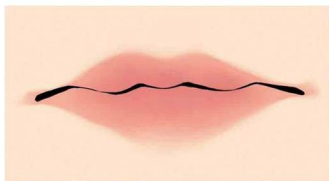
塗り方のポイント解説

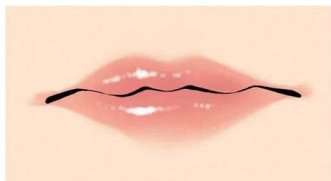
実際に唇を塗る過程を追いながら、
きれいに塗るためのポイントを解説します。

■唇の塗り方

STEP1

線画で口を描きます。影が入る部分の線は太く描きましょう。

STEP2

唇の周りをベタ塗りします。唇は細かいパーツになりますので、始めに色をおおまかに塗っておき、削るようにして形作ります。

STEP3

ベタで塗った唇の不要な部分を消していくことで、唇の輪郭を出していきます。上唇はしっかり形作り、下唇の方はエアブラシなどで、輪郭をぼかしていきます。

STEP4

口元にかかる影を塗ります。唇の中心に近づくにつれて濃くなるように塗っていきます。

STEP5

唇のぷるんとした質感を表現するために、ハイライトを描き込みます。

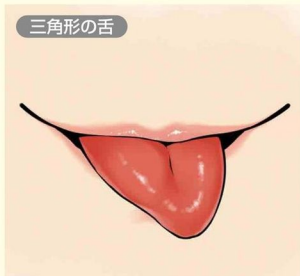
STEP6

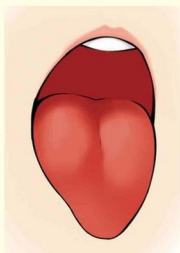
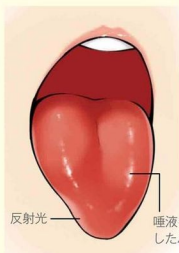
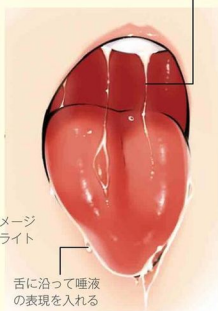
ハイライトや口の下の影を薄めに入れて完成です。

コラム

舌の描き方・塗り方

舌の表現方法は、大きく分けて二つあります。柔らかくふくらんだ「丸型の舌」と、先が尖り、厚みのある「三角形の舌」の二つです。

「丸型の舌」は、舌先から舌全体を口から出したときに現れ、ぺろっと舌なめずりをする表情や、「あかんべー」などの舌全体を出す表情に使います。柔らかさ、優しさ、可愛さを表現するのに向いています。

舌を伸ばすように力を入れると「三角形の舌」の形になります。舌先で物を舐めたり、這わせたりする場合に使います。形をより三角形に近づけて舌先を鋭利にすることによって、悪意や欲求の度合いを強めることができます。

塗り方

舌の中心線にかかる陰影を描きます。

唾液による光を描き、よりリアルな舌を表現します。上からの光だけでなく、下からの光の反射も描きましょう。

唾液の表現でより一層エロチックな雰囲気を出すことができます。

03

パーツ別塗り方のポイント
鼻・耳の塗り方を知ろう

鼻と耳は美少女イラストでは省略されがちなパーツの一つです。しかし、キャラクターの顔立ちや個性を左右するパーツです。出したい個性に合わせた塗り方を選びましょう。

■鼻の基本を知る

鼻は特に省略や簡易化されることが多いパーツですが、省略の仕方で顔の印象は大きく変わります。基本的には光源に従い、ハイライトと影を描き込みましょう。

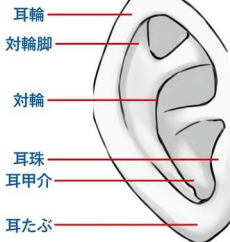
省略の例

鼻筋と鼻孔

鼻孔のみ

鼻先のみ又は点

■耳の基本を知る

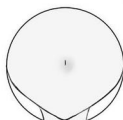
耳はとても複雑な形をしているので、凹凸に合わせて影を描き込むだけで情報量を十分出すことができます。主要な構造を覚えましょう。

ワンポイント

耳や鼻の表現は様々ですが、描き込み過ぎると悪目立ちし、くどい印象を与えてしまいます。絵柄に合わせて描き込みを調整していきましょう。

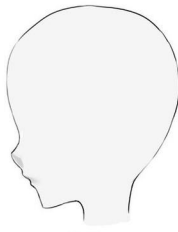
■角度の違いによる鼻の表現

リアル寄りの鼻は角度によって描き方を変えることで立体感を出すことができます。デフォルメした点だけで描写する場合は、顔の角度が変わっても鼻の描き方が変わらないので、どの角度から見ても顔の印象は変わりません。

正面

光源に従いハイライトと影を描き込みます。

デフォルメ　リアル

側面

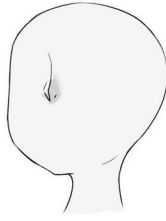
鼻の下に少しだけ影を描き込みましょう。鼻孔は省きます。

デフォルメ　リアル

下向き

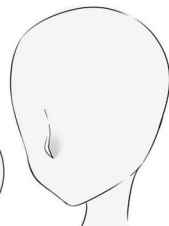
鼻孔が見えなくなります。

デフォルメ　リアル

上向き

鼻の下側にも影を描き込みます。

デフォルメ　リアル

斜め

正面と同様に、光源に従いハイライト・影を描き込みます。

デフォルメ　リアル

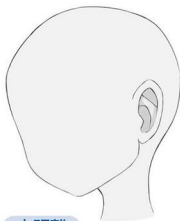
ココに注意

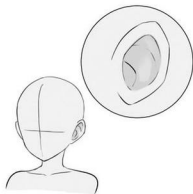
鼻の描き方は、年齢感に大きな影響を与えます。成熟した大人の女性はスラリとした鼻筋を描き込むことでセクシーな印象を演出することができます。低年齢の場合は、鼻筋や鼻孔を描写せず、シンプルな鼻先のみや点だけの方が可愛らしい印象になります。
描くキャラクターの設定年齢に合わせた鼻の表現方法を研究しましょう。

■距離による耳の略し方

耳はテイストの違いだけでなく、引きのイラストなのか寄りのイラストなのかの違いによって描き込み量を変えると、距離感をうまく演出することができます。

近距離

リアル寄りにし、描き込み量を増やします。

中距離

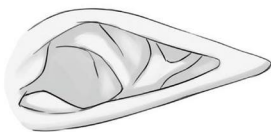
ある程度ディテールを省いた描き込み量にします。

遠距離

描き込み量はかなり減らし、情報量は最低限に絞ります。

■耳の形

人間以外の生物や種族を描く際に、耳は大きな特徴が出せる重要なポイントです。基本的な構造は人間の耳をベースにし、耳の形に合わせて自由に構造を変更し、陰影を描き込みましょう。

エルフ（長）

長く尖った形が良く見られます。形に合わせて、対輪をずらしたり、新たなディテールを追加しましょう。

エルフ（短）

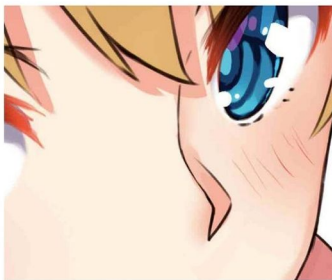
基本的には人間とほぼ同じ構造です。耳先が尖った分だけ対輪の位置を調整しましょう。

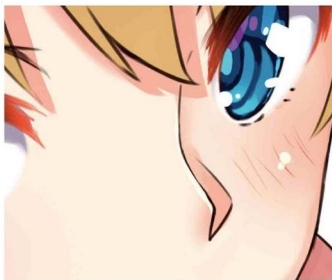
けもの耳

人間とは大きく異なる構造です。モチーフとなる動物の実際の耳を参考にして、耳の形やディテールを描き込みましょう。

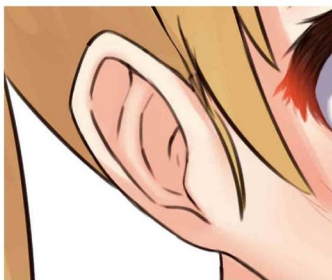
塗り方のポイント解説

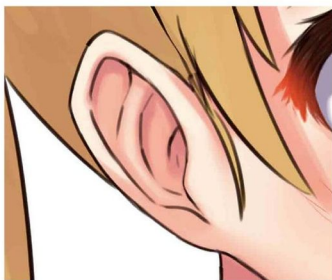
実際に鼻・耳を塗る過程を追いながら、
きれいに塗るためのポイントを解説します。

■鼻の塗り方

STEP1

光源を確認して、鼻の立体に合わせて影を置きましょう。

STEP2

鼻筋にハイライトを描き込みます。強い光やハイライトを強調したい場合、鼻の側面全体にハイライトを描き込むのも効果的です。

■耳の塗り方

STEP1

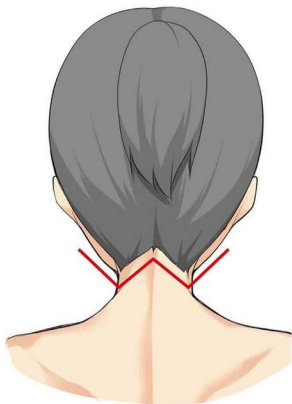
光源を意識して、耳の構造に合わせて影を描き込みます。

STEP2

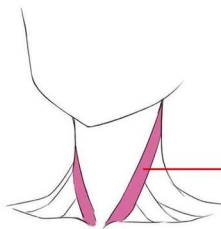
耳の情報量を上げる場合は、外耳孔（耳の穴）と段差の大きな部分にもう一段影を置きましょう。

04 パーツ別塗り方のポイント 首の塗り方を知ろう

首は他の部位に比べるとシンプルであまり凝った描画がしにくいパーツに見えますが、絵柄によって描き込み量を変えることで、首にも特徴を持たせることができます。

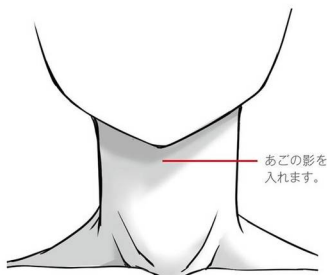
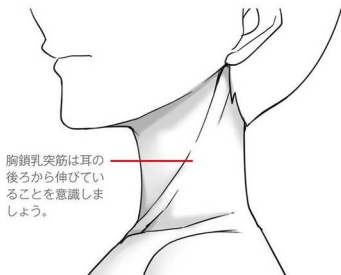
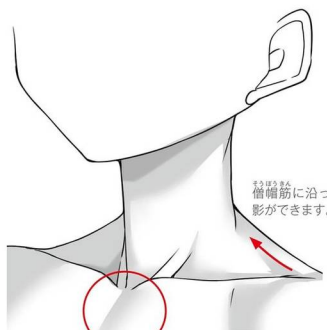
■首の基本を知る

首を描く上で一番のポイントとなるのが、耳の裏側から鎖骨に向かってのびる胸鎖乳突筋です。この表現を入れるか入れないかで絵柄や描き込み量に差が出ます。

うなじ

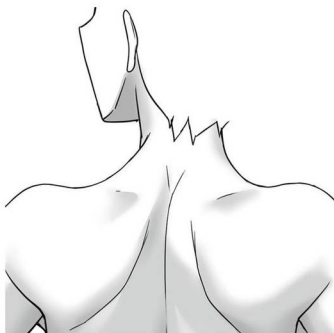
生え際は「W」のような形を意識しましょう。うなじには目立った凹凸があまりありません。

耳の後ろから鎖骨に向かって伸びる筋肉です。首の情報量を増やしたいときはここを強調すると良いでしょう。

■角度の違いによる首の表現

首はあまりリアルに塗り過ぎてしまうとそこだけ浮いてしまうので、首の落ち影を入れる程度でも構いません。特に可愛い系の絵柄の場合は描き込みを少なくした方が絵柄とマッチします。リアル系の絵柄の場合は胸鎖乳突筋をしっかり描き込みましょう。ここでは胸鎖乳突筋を強調したイラストで解説していきます。

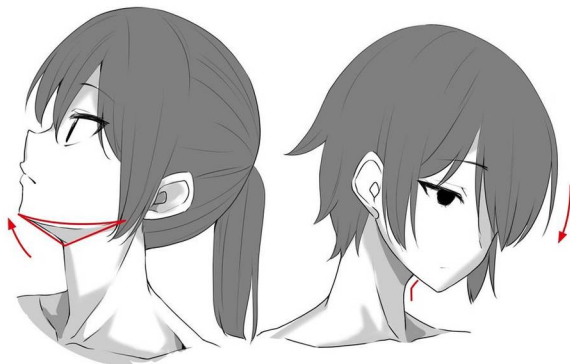
正面

あごの落ち影が一番暗くなります。

側面

胸鎖乳突筋に沿って濃い影を入れます。

斜め

基本は正面と変わりませんが、奥側を意識して影を入れます。

背面

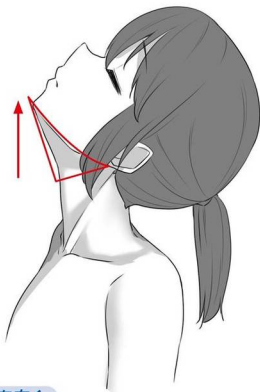
うなじは凹凸が少ないので影はうっすら入れる程度でOK。

■向きの違いによる首の表現

首の向きによって、あごの下が見えたり、首のスジが強調されたりと表現が変わってきます。

見上げる

あごの形が三角形になるのを意識して影を入れます。

うつむく

うつむいたとき、喉が下がるので「く」の字のように強調して表現します。

上を向く

見上げたときよりあごの三角形が縦に伸びた形になり、上を向くので影は少し明るくなります。

首をひねる

首をひねることで、耳がこちらを向くため胸鎖乳突筋も強調されるのでしっかり描き込みましょう。

■体型別 首の描き方

キャラクターの体型によって、首の表現を変えることで体型の違いを、より強調することができます。

子ども

子どもなどの幼いキャラクターの場合、首は短めにして凹凸はあまり入れないようにします。可愛い系の絵柄のときもあまり描き込まずシンプルにすると絵柄とマッチします。

ぽっちゃり

脂肪があるので、首は太めで胸鎖乳突筋も描き込まないようにします。

筋肉質

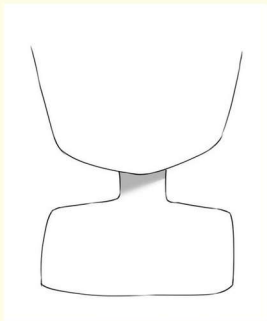
筋肉質なキャラクターは首の筋肉も発達しているため、陰影を強めにします。

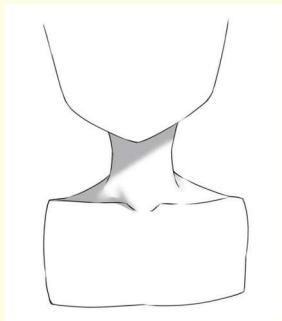
スレンダー

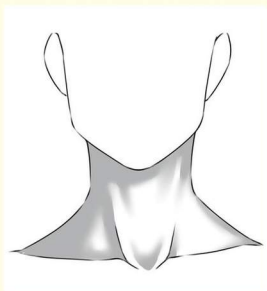
胸鎖乳突筋をしっかり描き過ぎると筋肉質になってしまうので、鎖骨のあたりに少し入れる程度でも OK です。

コラム

絵柄から見る描写の違い

首の表現は、絵柄によって描き込みの量が異なります。絵はデフォルメなのに首だけ描き込み量が多いと違和感の原因になるので注意しましょう。

デフォルメ

首は細く短くしシンプルな印象にします。二頭身などのちびキャラの場合は首を描かないこともあります。

頭身の高いイラスト

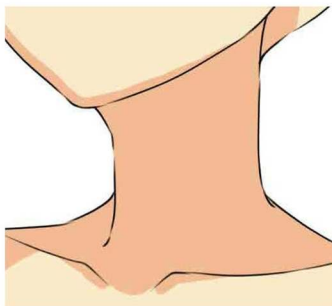
デッサンのように実際の人物や写真を元に描くよりも少し細めに描くとそれらしくなります。絵柄によりますが、あまり描き込み過ぎない方がイラストらしくなります。

リアル系

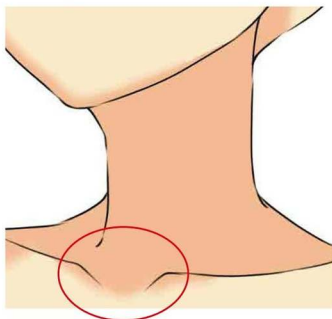
胸鎖乳突筋のスジにも影を入れるなど描き込み量は一番多くなります。首もガッツリ太くした方がリアルな印象になります。

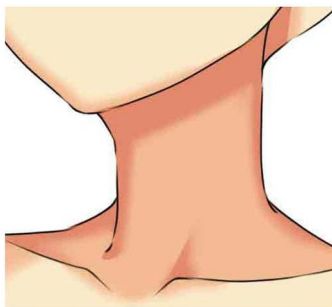
ポーズがついた場合もイラストのテイストに合わせて描き込み量を調整しましょう。

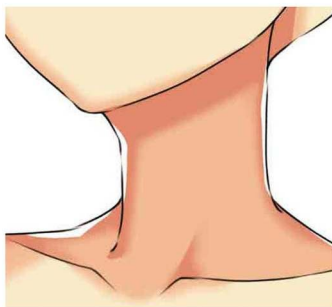
塗り方のポイント解説

実際に首を塗る過程を追いながら、
きれいに塗るためのポイントを解説します。

■首の塗り方

STEP1

首全体に１影を入れます。このときうなじの方までしっかり塗りましょう。

STEP2

影のエッジ部分をぼかしてなじませます。

STEP3

２影を入れます。あごの下部分や線の縁に暗い色を入れます。胸鎖乳突筋のスジはあまり濃くならないようにします。

STEP4

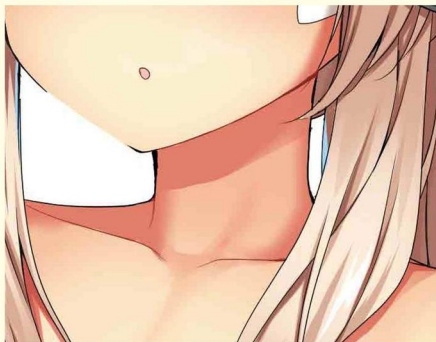
２影の上からハイライトを入れて完成です。

コラム

首の描き込みの使い分け

首の塗りはあまり描き込み過ぎてしまうと、リアルになりすぎてしまうので絵柄にあった描き込みをしましょうと先述しましたが、絵柄の他にイラストの情報量によって描き分けてもよいでしょう。
衣装や顔周りの情報量が多いときはシンプルめな塗りで、鎖骨周りの衣装がシンプルだったり水着のように衣装がない場合はしっかりと描き込むと情報量が増え、イラストのバランスがよくなります。

描き込みパターン

首回りに衣装がないので、胸鎖乳突筋をしっかり描き込んでいます。

シンプルパターン

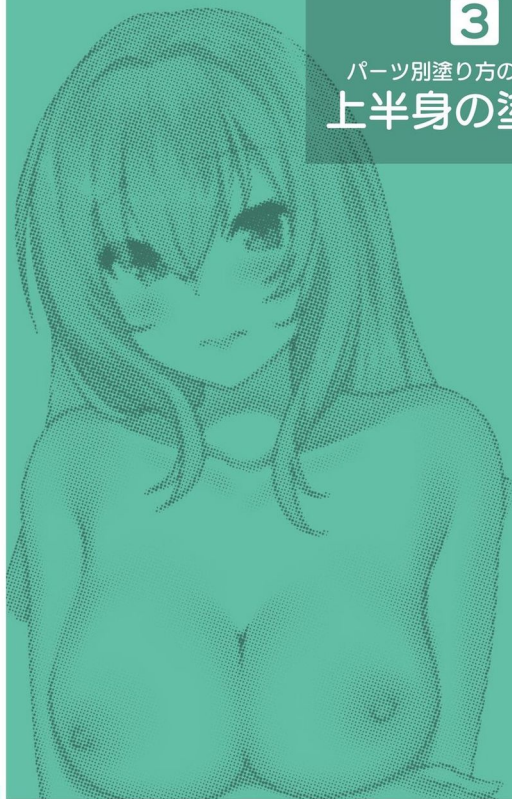
首が髪で隠れるので、アゴの落ち影のみ入れてシンプルに。その代わり髪の落ち影はしっかりと入れています。

首回りに装飾が多いので影はアッサリと入れています。首のチョーカーは立体感を出すために少しだけ影を入れています。

3

パーツ別塗り方のポイント

上半身の塗り方

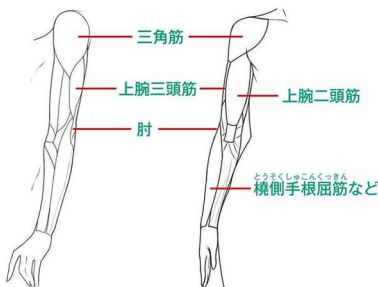
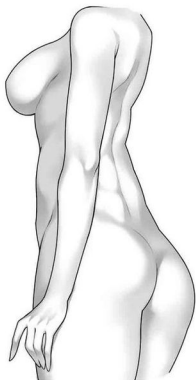
05

パーツ別塗り方のポイント
腕（肘）の塗り方を知ろう

腕は体の中でも大切なパーツです。物をつかむ以外にもジェスチャーによってキャラクターの考えや思いを伝えることができます。また左右の腕の動きで体のバランスを整えることにも使えます。

■腕の基本を知る

女性の腕は筋肉がつきにくいので、影を少なめにスラッとした腕を目指しましょう。

腕の筋肉

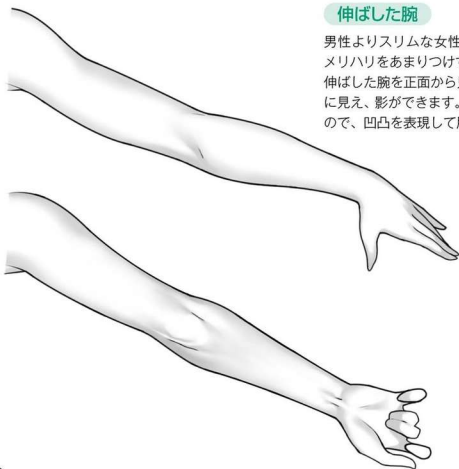
腕の筋肉のつき方を覚えることで、動作による筋肉の伸縮を理解し、腕に表れる変化を予想して描くことができるようになります。

■角度の違いによる腕の表現

女性の腕はスラッとしていて、男性と違ってガッチリとした筋肉はないので、影ができにくく、腕の筋肉をきちんと理解できていれば簡単に描くことができます。また、肘による影を適切に塗ることでよりリアルな腕に仕上がります。

■様々なポーズによる腕の描き方

腕の伸び縮み、腕を曲げたときの筋肉の動き、さらにそのときに生じるシワによってできる影を意識して、腕の様々なポーズを描いていきましょう。

伸ばした腕

男性よりスリムな女性の腕には関節や筋肉によるメリハリをあまりつけずに描くことが大切です。伸ばした腕を正面から見た場合、肘が上、肘裏が下に見え、影ができます。裏側から見ると肘が見えるので、凹凸を表現して肘周辺の肉感を表現します。

腕を上げる

腕を上げ、腋が大きく見えるポーズは肘から腋に掛けて濃い影が入ります。腋と肘の筋肉や骨の構造を理解して影をつけていきましょう。

曲げた腕

腕を曲げると肘の関節のところにシワができるので、影を濃く描き込みます。

■体型別 腕の描き方

筋肉の有無や細い体型・太った体型など違いがあれば、腕のシルエットにも変化が生じます。ただし、繰り返しになりますが、男性に比べ筋肉の少ない女性の腕を描くときは凹凸を抑えて、影があまり入らないよう意識しましょう。

スマートな腕

標準的で健康的な女性の腕のシルエットです。

筋肉質な腕

女性でも筋肉を鍛え上げることで、太く筋肉質な上腕、前腕を手に入れることができます。上腕、前腕共に薄く縦の影を描き込むことで筋肉を表現しましょう。

ふくよかな腕

女性の脂肪は三角筋・上腕二頭筋の間にたまります。ふくよかな腕を表現したい場合は、肩から上腕にかけて太くし、手首にも肉をつけ、全体的に凹凸のないシルエットに仕上げるとよいでしょう。

細い腕

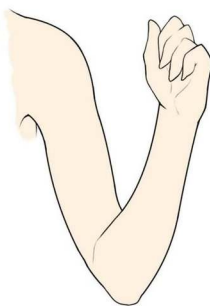
病弱なキャラクター向きの細い腕は、骨と皮だけの腕というイメージを表現したいので、筋肉は極力描かないようにしましょう。その結果、影もうっすら入れる程度です。

塗り方のポイント解説

実際に腕を塗る過程を追いながら、
きれいに塗るためのポイントを解説します。

■腕の塗り方

STEP1

筋肉の盛り上がりを意識して下描きをします。

STEP2

線画をおこし、ベタ塗りをします。

STEP3

肌の凹凸、シワによって生まれる影を薄く塗ります。

STEP4

影を重ねて濃い影を塗ります。

STEP5

ハイライトを入れたら完成です。他のパーツと描き方はそこまで変わりませんが、腕の構造を理解して描くことが大切です。

コラム

二の腕の内側

二の腕の内側は、腕・肩・胸の３つのパーツの境目（腋）があり、複雑な箇所です。それぞれのパーツの筋肉を理解することが大切です。腋についてはP.64で解説します。

二の腕の内側から腋にかけての筋肉

塗り方

腋は他のパーツより複雑な構造です。大円筋と三角筋を意識して腋の輪郭を描きましょう。

影が入る場所でも、三角筋と上腕三頭筋の境目がわかるように濃淡をつけると立体感が出ます。

コラム

キャラの個性にあったポーズ

一般的に女性はコミュニケーション能力に優れ、自分の考えや思いを伝えるときにジェスチャーを駆使して表現する傾向にありますので、個性にあったポーズを意識することで、魅力的なキャラクターを描くことができます。

清楚なキャラクター

女性らしい仕草やポーズを心がけて描きます。上品な女性を意識して、大げさな腕の動きは控えるとよいでしょう。

内気なキャラクター

胸やお腹に腕を持ってきて、自分を守るような仕草をさせることで、内気なキャラクターをイメージさせることができます。清楚なキャラクターと同様に、腕を大きく動かすのは控えましょう。

活発なキャラクター

元気なキャラクターは身振り手振りが大きいので、動きを大きくして活発なイメージを与えましょう。
ストレッチをするなど運動部らしい動きをさせるのもオススメです。

セクシーなキャラクター

セクシーさは表情だけでなく、手の動きでも表現することができます。唇に指先をつけるポーズや、腕で胸を強調するポーズなどで色気を演出しましょう。

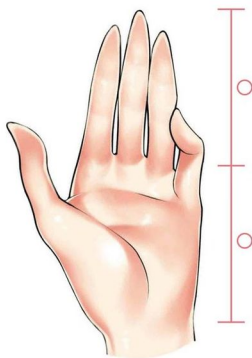
06

パーツ別塗り方のポイント

手・指の塗り方を知ろう

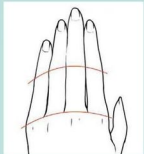
女性の細かい仕草や感情を表現するのに使われる手は、多くの関節が集まっているため、自由自在に形を変えることができます。その反面、皮膚が伸び縮みすることでシワや影が多くできるパーツだともいえます。

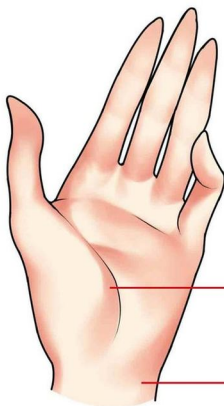
■手・指の基本を知る

まずは、手の大まかな形を覚える必要があります。一般女性の手を描く場合は、手のひらと指の比率を 1:1 で描いていくとバランスの取れた手になります。

手のひらのシワ（手相）

手のひらのシワは自分の手を見ながら描くのが一番わかりやすいです。手を開いているときはシワは少なく、握ると手相に沿って影が濃くなってあらわれます。

ワンポイント

４本の指先は、中指を頂点とした扇型になっています。指の関節も同様に扇型に位置していますので、そこを意識して描くことで、アンバランスな手になるのを防ぐことができます。

■手のひらと手の甲

手・指は関節の数が多いため、影の入り方は複雑です。全体的に影は曲線で描き込むことで、女性らしい柔らかい肌感を出しつつ、硬い関節部分の影にはメリハリをつけることで、よりリアルな手を描くことができます。

手のひら

女性の手は男性より筋肉が少ない分、スマートであっさりしています。手のひらも同様に筋肉による影が少なくなっています。

親指から伸びる筋肉
親指を動かしている筋肉は、手の内側へ伸びているため、親指の動きに合わせてシワを生じさせます。

手首を曲げるときには、腕のスジが盛り上がり、影が生まれます。

❗ワンポイント

指は曲がる関節の多いパーツです。さらに第一関節は柔らかく反ることで、かなり外側にも曲げることができます。

指の関節
指全体は細身でスラッとしていますが、唯一関節部分は、骨の関係で若干ふくらんでいます。

中手骨
手のひらと指をつなぐ箇所にある中手骨によって山ができています。

手の甲

手の甲は骨や血管などにより縦方向の影が入ります。ただし、影を入れすぎると年齢が高い人の手になりやすいので注意しましょう。

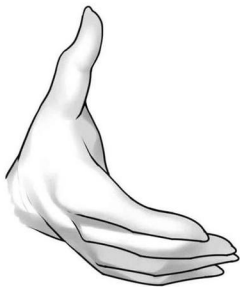
■様々なポーズによる手の描き方

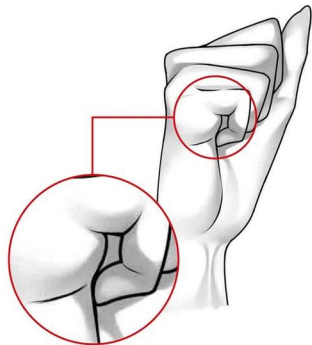
怒ったときに思わず握りこぶしを作るように、感情の高ぶりによって手にその感情が表れることがあります。手のポーズをより多く覚えることで、キャラクターの内面を表現できる幅が広がります。

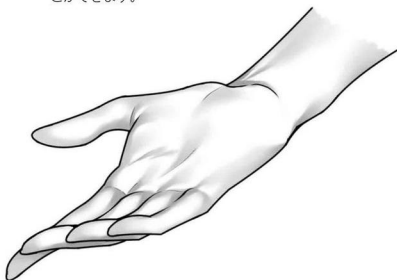
軽く握った手

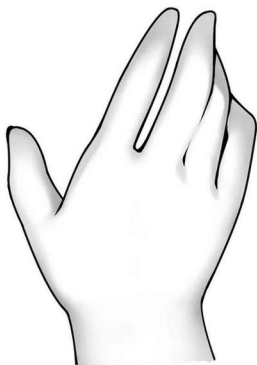
女性のキャラクターではよく使われる手です。きっちりと握るのではなく、少し指先を緩めた感じにすることで、セクシーさを表現できます。

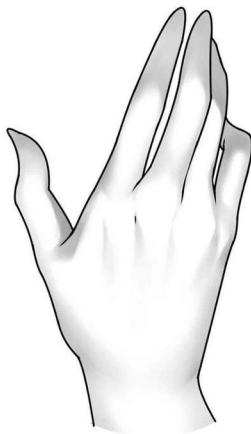
差し出す手

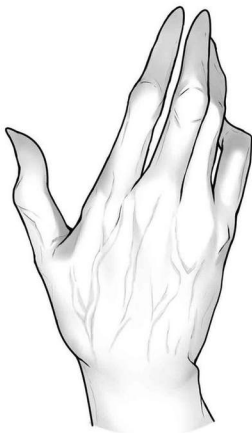
握手を求めるようにこちらの方向へ差し出された手。このように女性の手でも、少し角張った感じで描くことで、緊張感や圧迫感を出すことができます。

強く握った手

ぐっと力を入れて握ったとき、丸めた指に肉が凝縮されるため、シワができます。シワと合わせて立体感が出るよう影を描き込みましょう。

開いた手

横からのアングルで描くと手のひらのふくよかさが表現でき、優しいイメージを与えることができます。

■年齢別 手の描き方

年齢同様、手も年をとり変化し続けています。年齢別の特徴について見ていきましょう。

子どもの手

子どもの手は、大人と比べて肉がついていて、指も太くて短いものです。輪郭や爪なども丸みを帯びたシルエットにすると、肌の柔らかさが表現できます。
手のひらに対して、指の比率を短くすることで、より子どもらしい手に仕上がります。

大人の手

輪郭はやや丸みを持たせて、指と手のひらの比率を１：１とします。子どもの手・指より細く、指の関節の凹凸も描くようにしましょう。

年配者の手

年をとると脂肪は少なくなり、指は関節部分以外が細くなり、さらに血管が浮き出てきます。子どもとは反対に、角張ったシルエットで描くとよりリアルに表現できます。

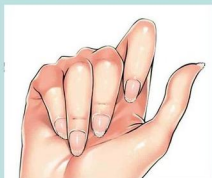
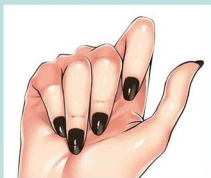
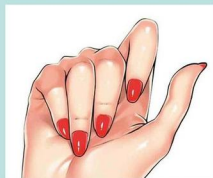
■爪の表現

爪は省略してしまうケースが多いパーツですが、マニキュアなどを塗ることでキャラクターのイメージ作りに有効なパーツでもあります。

爪の先は白くなっており、それ以外の部分は裏の肌色が透けているため、薄いピンク色になっています。

爪は肌のように柔らかくなく、硬くて金属に近い光沢を持っています。

ワンポイント

赤や黒など色鮮やかなマニキュアやラメなど爪のデコレーション方法は様々です。人を興奮させる色である「赤」は魅力的な女性に、「黒」はミステリアスな女性にピッタリです。清楚な女性なら、ラメを入れてアクセントをつけてあげるとよいでしょう。また、マニキュアやラメを入れると光沢はよりくっきりと表れるので、意識して描き込みましょう。

塗り方のポイント解説

実際に手を塗る過程を追いながら、
きれいに塗るためのポイントを解説します。

■手のひらの塗り方

STEP1

ラフを描いて、年齢などの設定を踏まえて形を整えていきます。

STEP2

線画をおこし、ベタ塗りをします。

STEP3

手は凹凸が多いパーツです。凹んだ部分やくびれ部分に影を入れ、手の凹凸を表現します。

STEP4

深いシワや影が濃い箇所を重ねて塗り、ハイライトを入れたら完成です。途中でわからなくなったら自分の手でポーズをとって確認しながら進めましょう。

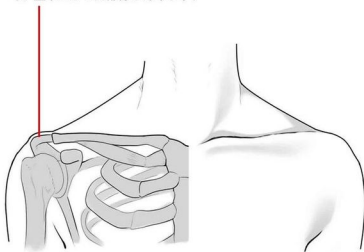
07

パーツ別塗り方のポイント
鎖骨の塗り方を知ろう

鎖骨は首から肩・胸をつなぐパーツです。シャツからチラッと見える鎖骨にフェチズムをくすぐられる人も多いようです。骨が盛り上がっているため、ごつごつした印象になりやすいので注意しましょう。

■鎖骨の基本を知る

鎖骨は真っ直ぐな骨ではなく、上から見ると湾曲し、正面から見ると波のようにうねっています。アングルによって見え方が変わるパーツですので、意識して描き込むようにしましょう。

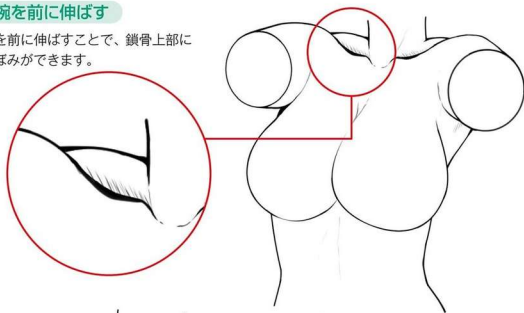
正面から見た首から肩にかけてのラインは真っ直ぐではありません。肩のつけ根あたりに鎖骨が飛び出て、盛り上がった部分があります。

!! ココに注意

鎖骨は首の胸鎖乳突筋ともつながっています。そのため、あごを動かすだけでも首と連動し、鎖骨にも動きが出てきます。首を左右どちらかに向けると鎖骨の真ん中から耳に向けて胸鎖乳突筋が強く表れます。自分の喉元を触りながら首を左右に振ってみるとよくわかります。

■角度の違いによる鎖骨の動き

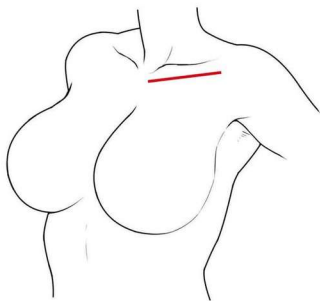
鎖骨は首・肩・胸の骨と筋肉でつながっているパーツであるため、腕の上げ下げや首の動きに連動して角度が変わります。ここでは腕の上げ下げによる違いを見ていきましょう。

腕を前に伸ばす

腕を前に伸ばすことで、鎖骨上部にくぼみができます。

腕を上げる

腕を上げると、鎖骨の外側も同様に引っ張られて上がるため、「V」字を描く形になり、影も深くなります。

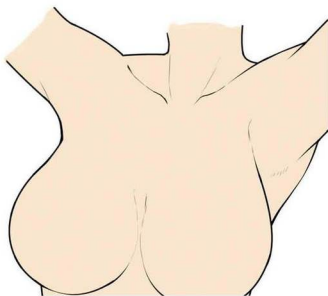
腕を下げる

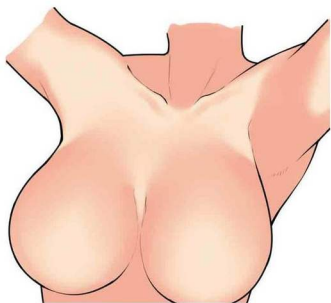
腕を下げると、鎖骨の外側も下がり、横一列になります。さらに後に腕を反らせると、影が薄くなります。

塗り方のポイント解説

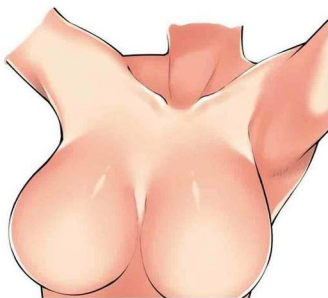
実際に鎖骨を塗る過程を追いながら、
きれいに塗るためのポイントを解説します。

■鎖骨の塗り方

STEP1

まずは鎖骨の状況を確認します。上げた腕の直線上、首の下あたりで交わるように意識すると上手く表現できます。

STEP2

線画をおこし、ベタ塗りをします。

STEP3

影を描き込みます。鎖骨の下のちょっとした影や鎖骨の間のくぼみも忘れずに描き込みましょう。

STEP4

影の濃い箇所をSTEP3より濃い色で塗り、ハイライトを鎖骨の最も高い位置に入れて完成です。

コラム

鎖骨周りの筋肉

鎖骨は首、胸、肩をつなげる重要なパーツで、それぞれの筋肉が集まって支えています。ここでは筋肉の動きを理解してもらうため、筋肉が発達しやすい男性の体で解説します。

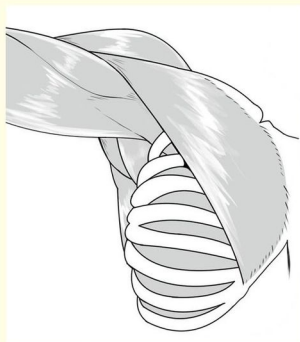
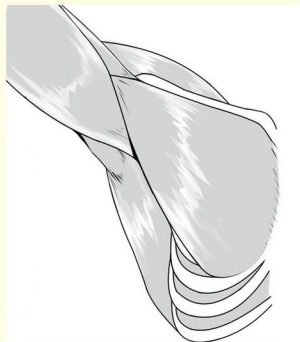
上部僧帽筋

発達した僧帽筋は肩に乗り、正面から見ると鎖骨の上部にきれいな山を作り出します。

大胸筋

女性の胸にあたるパーツで、この筋肉の動きを知ることで胸の谷間の伸び縮みを読むことができます。

三角筋

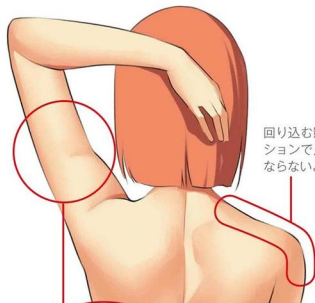
肩の外側部に位置する筋肉で、鍛えると筋肉が鎖骨のラインにかぶさるように下から盛り上がってきます。

腕を横に伸ばすときは、三角筋を使って腕を上げるので、三角筋に力が入り、引き締まったときの影が、鎖骨の外側上部にもかぶさるようにできます。

影が入る場所でも、三角筋と上腕三頭筋の境目がわかるように濃淡をつけると立体感が出ます。

08 パーツ別塗り方のポイント
肩・腋の塗り方を知ろう

肩は少し出ているだけでもセクシーな印象を与えるパーツです。腋も普段見えないからこそ、フェチズムが詰まっているパーツでもあります。肩から腋にかけての塗りについて解説していきます。

■肩・腋の基本を知る

肩は通常の下げた状態では目立った特徴はありませんが、腕の上げ下げなどの動きによって形が変化します。腋も筋肉を意識して凹凸をしっかりと描写するようにしましょう。

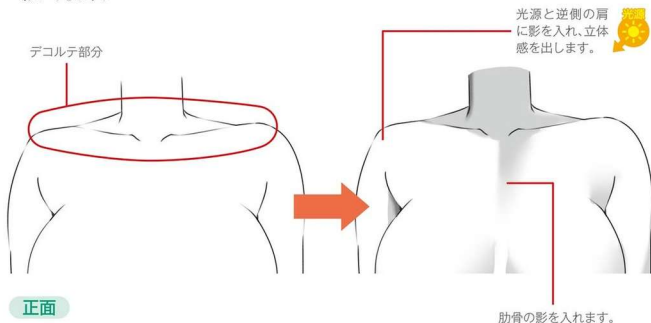
背面

回り込む影はグラデーションで入れてくどくならないようにします。

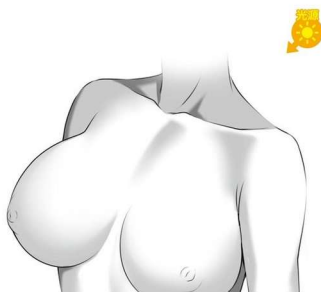
三角筋などの肩周りの筋肉が寄ることで、盛り上がってシワができます。

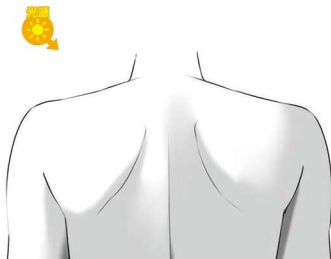
ワンポイント

腋の下にある烏口腕筋が盛り上がるため、影の中にも少し明るい部分を作ると立体感が出ます。

■角度の違いによる肩の表現

肩のポイントは三角筋のふくらみです。デコルテ部分は三角筋と大胸筋の境目に影ができます。

正面

正面から見た場合、シンプルな塗りならばグラデーションで回り込みの影をつけるくらいでも良いですが、リアル寄りに塗る場合は、三角筋のふくらみを意識することが大切です。

斜め

光源の反対側に影が入ります。光源側の肩にも三角筋のふくらみにより影ができます。

背面

肩甲骨に沿ってなだらかな影が入ります。

■角度の違いによる腋の表現

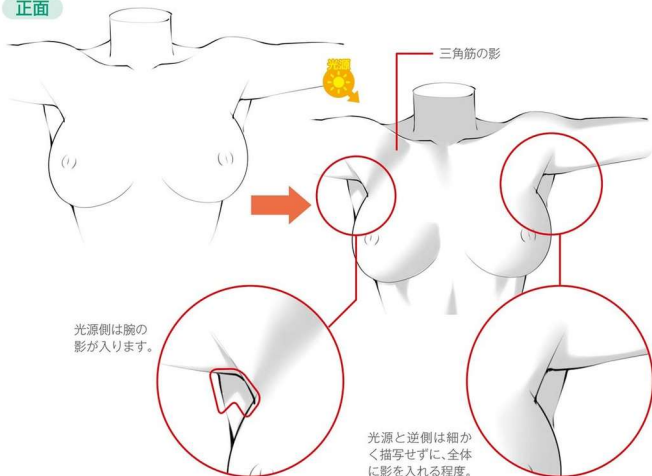
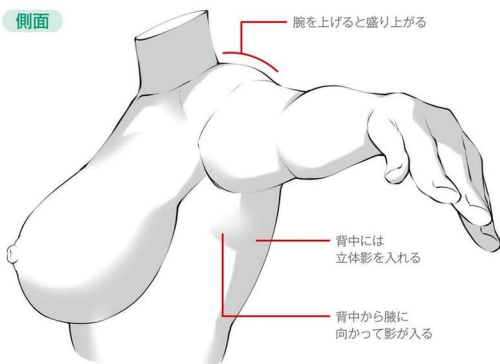
腋は腕を上げたときに見える背中の肉（大円筋）がポイントです。腕から腋のラインをつなげて描いてしまうと立体感のない腋になってしまうので注意しましょう。

正面

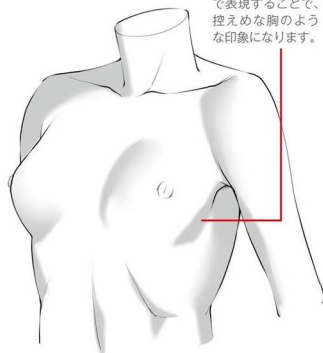
光源

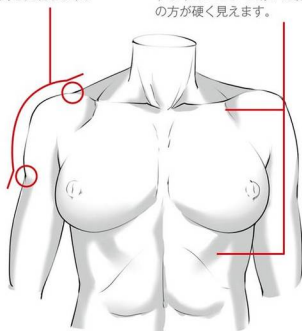
三角筋の影

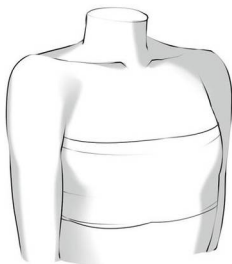
光源側は腕の影が入ります。

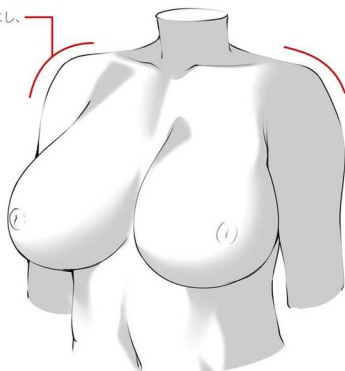
光源と逆側は細かく描写せずに、全体に影を入れる程度。

側面

■体型別 肩の描き方

体型の違いは筋肉や脂肪の表現が大切です。

筋肉と筋肉の境目にはしっかりと影を入れます。ぼかすよりはエッジの効いた影の方が硬く見えます。

スレンダー

筋肉は少なめなので、陰影も弱めにします。

筋肉質

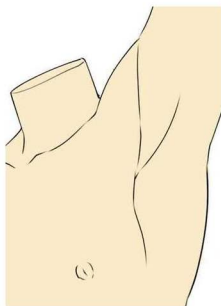
全体的に陰影を強めに。筋肉の境目にしっかりと影を描写すると筋肉質な印象になります。

子ども

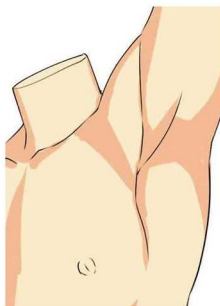
子どもは凹凸が少ないので影もあっさりめに。三角筋の影も入れなくてもよいくらいです。

グラマー

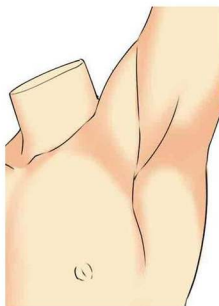
全体的に丸みを帯びたフォルムにします。影はぼかしのブラシでふんわりと入れることで柔らかい印象になります。

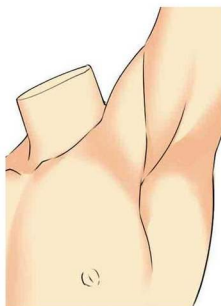
塗り方のポイント解説

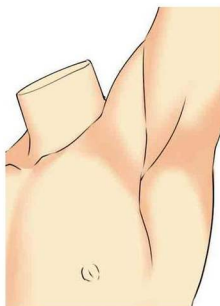
実際に腋を塗る過程を追いながら、
きれいに塗るためのポイントを解説します。

■腋の塗り方

STEP1

ベースの色をベタ塗りします。

STEP2

筋肉を意識して１影を入れます。あとでぼかすのでざっくりでOKです。

STEP3

１影をぼかします。

STEP1

すべてぼやけた影だと全体がぼんやりしてしまうので、消しゴムなどを使って部分的にエッジを効かせます。

STEP2

回り込みの部分や腋のくぼみに２影を入れます。

STEP3

ハイライトや線画の色を調整して完成です。

コラム

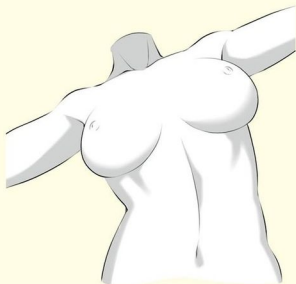
ポーズで変わる肩の形

腕の上げ下げや角度によって変化する、腋や肩の形を意識しながらポーズを描いていきましょう。

両腕を上げる

烏口腕筋（うこうわんきん）を意識してふっくらとした腋になるように描写することで、リアリティが増します。

片腕を上げる

上げた左腕側からの光源のため、左腕の影はあっさりめにしています。リアリティを意識しすぎて全体の影をしっかり塗ってしまうと、重い印象の絵になってしまいます。例えば腋を見せたい場合、その周りのパーツはあっさりめにし、腋はしっかり描写します。あえて描写に差をつけることで見せたい部分を強調することもできます。

下からのポーズ（正面）

上からの光源なので、腕の下側に影が入ります。腕を上げているので肩が盛り上がって見えます。

下からのポーズ（側面）

影になるので烏口腕筋はあまり目立ちません。サラッと影を入れます。

09

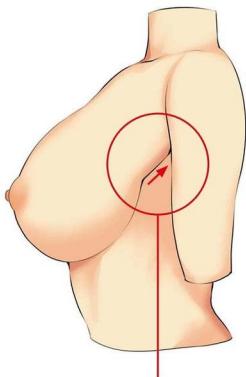
パーツ別塗り方のポイント
胸の塗り方を知ろう

胸のふくらみは女性ならではのパーツです。形や大きさは個人差があり、描き手によっても好みが分かれるところです。ふんわりとマシュマロのように柔らかい胸、ハリがあり程よい弾力の胸など、キャラクターのイメージによって変化を持たせることができます。

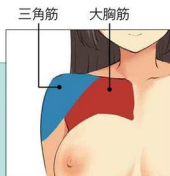
■胸の基本を知る

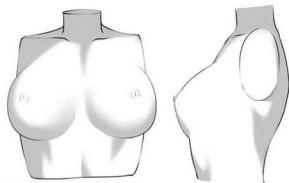
胸がどのようについているのかを意識することで、自然な胸を描くことができます。

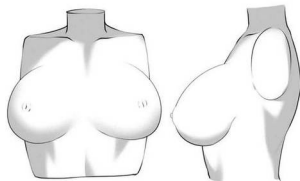
横から見た胸

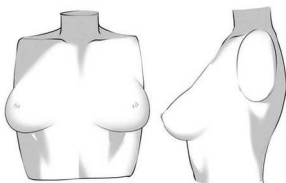
重みで胸の下側は丸みを帯びた形になります。

横から見ると、胸のラインは腋の下に向かって伸びます。

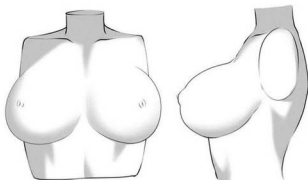
ワンポイント

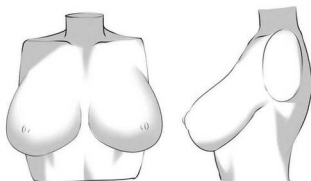
胸は大胸筋の上に乗っています。胴体に柔らかい水風船がくっついたようなイメージをするとわかりやすいです。

■胸の形の違い

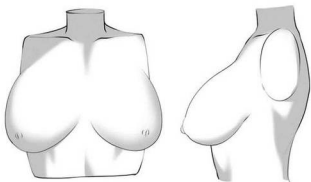
胸は大きさだけでなく形も重要なポイントです。どのような形の胸があるのか、一例を紹介します。

皿型

トップとアンダーの差が少なくボリュームがありません。お皿をひっくり返したような形をしているのが特徴で、いわゆる貧乳はこの形が多いです。

おわん型

半球型と似ていますが、やや小さく乳首が上向きなのが特徴です。

三角型

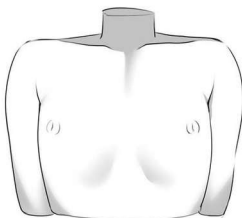
やや下がったような印象で乳首が上向きな形をしています。横から見ると三角に見えるのが特徴です。

半球型

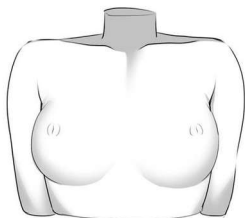
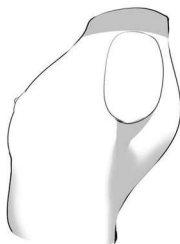
ボリュームがあり、ふっくらと丸みのあるきれいな形をしているのが半球型です。

しずく型

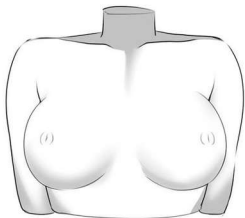
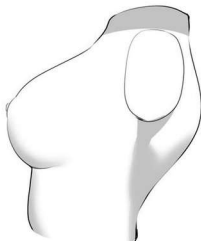
ボリュームはありますが、やや垂れたしずくのような形をしています。

ヤギ型

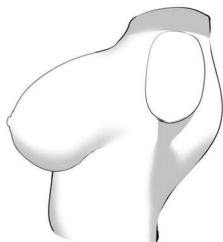
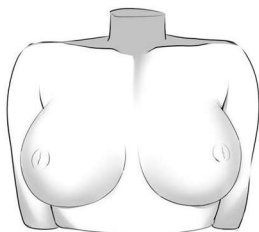
ヤギのおっぱいのように斜めに垂れ下がった形をしています。

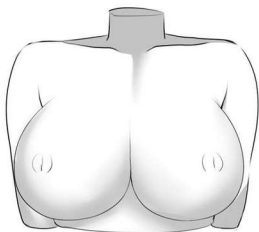
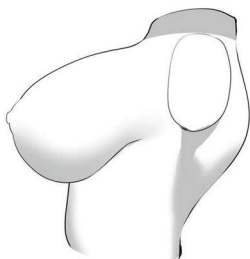
■カップの違い

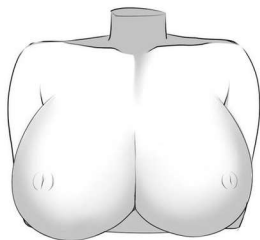
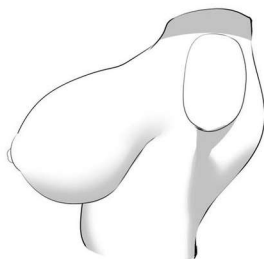
カップの大きさはトップとアンダーの差で決まります。ここではＡカップからＦカップを比較して見てみましょう。

Aカップ

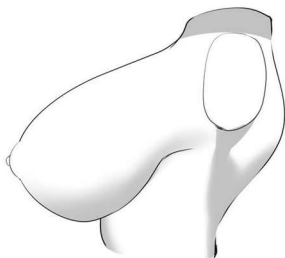
トップとアンダーの差が約10cm。かなり小さい印象になります。これより小さくなるとＡＡカップになります。

Bカップ

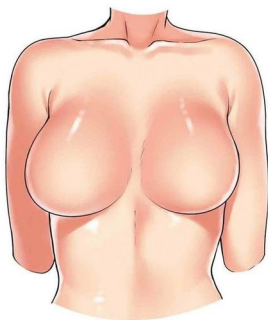
トップとアンダーの差が約12.5cm。ややふくらみが出てくるサイズ感です。

Cカップ

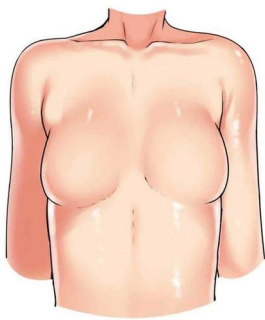
トップとアンダーの差が約15cm。日本人の平均サイズがＢ～Ｃカップといわれています。

Dカップ

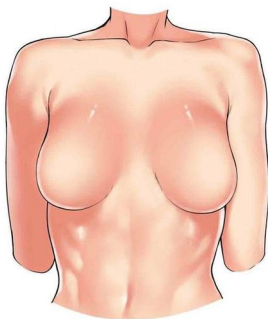
トップとアンダーの差が約 17.5cm。平均よりも少し大きめ。男性の好みはC～Dカップといわれています。

Eカップ

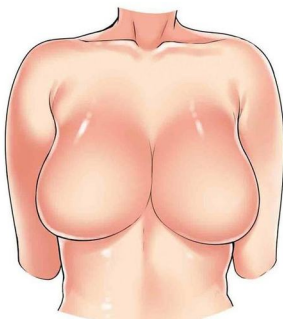
トップとアンダーの差が約20cm。服を着ていてもボリューム感が出てくるサイズです。男性目線の巨乳はD～Eカップといわれています。

Fカップ

トップとアンダーの差が約22.5cm。E～Fカップになるとブラジャーのサイズが「大きいサイズ」になります。

■体型別 胸の描き方

胸は体型による変化が少ないパーツではありますが、体全体の脂肪のつき方とバランスを取ることで自然な体型を描くことができます。

一般的な体型

適度に脂肪がつき、女性らしく胸も発達した体型です。全体的なバランスがよく、ある程度大きめの乳房に仕上げても違和感なく描くことができます。

華奢な体型

痩せていて体全体の脂肪が少ないため、胸も成長しにくい体型です。胸を小さめに描き、体のバランスを統一しましょう。

筋肉質な体型

体を鍛えている人は脂肪が少なく、引き締まった体型をしています。脂肪は少ないですが、皮下脂肪の下の筋肉が成長するため、胸は比較的大きくなります。

肉のついた体型

ぽっちゃり体型の女性は脂肪が多く、乳房も大きく成長します。 胴や腕に肉をつけるようにして、バストも一回り大きいものに仕上げましょう。

■年齢別 胸の描き方

高齢になるにつれ、胸は垂れてトップの位置が下がっていきます。若さを表現する場合はハリがある上向きの胸になります。胸の位置を下にすることで加齢の表現をすることができます。

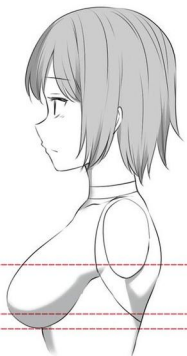
10代

中学生くらいから胸がふくらみはじめます。10代後半はほとんど20代と同じ体型に成長します。

20代

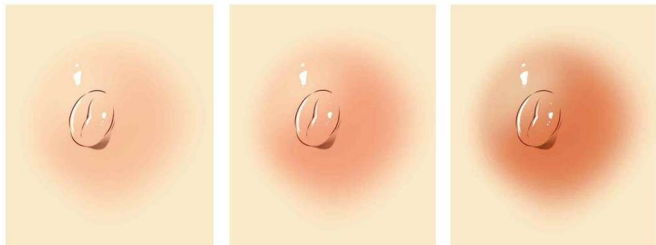
胸の成長がピークになり、ハリがある胸になります。

40代

徐々に胸が下がり横に流れていきます。

■乳首の表現

乳首にも個人差があり、色や形、大きさなども様々です。ここではごく一部を紹介します。

色の違い

乳首、乳輪の色は個人差があります。色にはホルモンが関係しているといわれていて、ホルモンが活発に活動する妊娠期やホルモンバランスが崩れると色が黒ずむ傾向にありますが、イラストなので、好みの色味や肌の色（褐色や色白など）に合わせて変えてもよいでしょう。

コラム

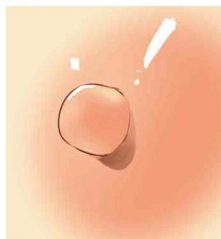
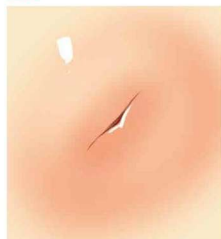
肌の色と乳首の色

肌の色はメラニンの量や紫外線が関係しているといわれます。乳首の色にもメラニンは大きく関係しています。肌の色が黒ければ乳首も濃い色になり、白い肌ならば色が薄くなる傾向があります。肌の色に合わせて乳首の色を変えるのもよいでしょう。

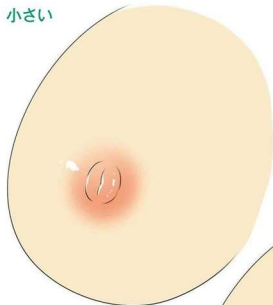
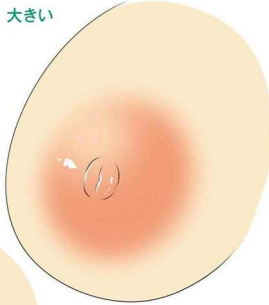
乳首の種類

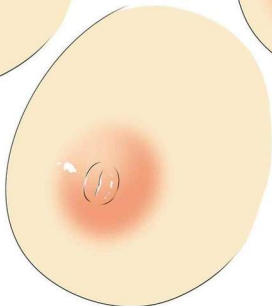
乳首の描写は絵柄によっても異なりますが、通常の状態や突起した状態、陥没乳首など個人差での形の違いもあります。

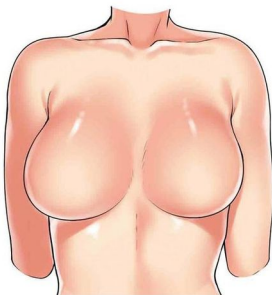
通常

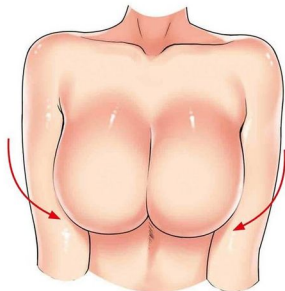
突起

陥没

乳輪の大きさ

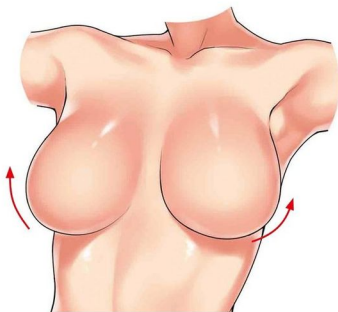
乳輪の大きさも個人差があります。好みに合わせたサイズ感で表現してみてください。

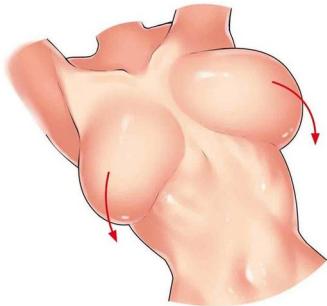
小さい

中くらい

大きい

■胸の離れ方

胸の離れ方にも個人差はありますが、胸が大きくなっていくにしたがい左右の乳房の間隔は狭くなっていきます。また、胸が同じ大きさでもポーズによって乳房にかかる重力の向きによって乳房の形、間隔が変わることもあります。ここでは胸の大きさはそのままでポーズによって変わる胸の離れ方を説明します。

正面を向いたポーズ

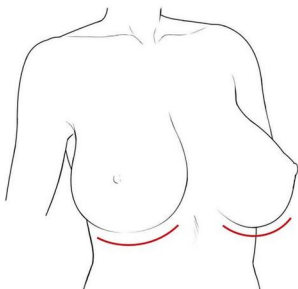
一般的な正面を向いたポーズで乳房にかかる重力は下を向いています。胸が小さければ乳房の間隔が離れ、大きくなれば狭くなり美しい谷間ができます。

胸を強調するポーズ

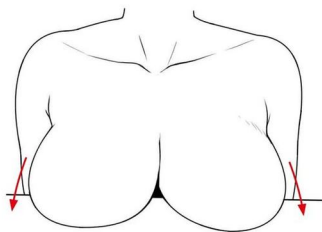
左右の腕で胸を寄せると、胸の谷間が現れます。この状態では乳房に隙間ができることはありません。

胸を張ったポーズ

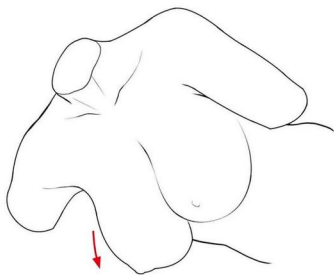
胸を張ると肋骨が開き、それと共に乳房の間隔が広がります。また、腕を上げる動作をすることで腋の筋肉を通じて、胸を上に引っ張る力が働きます。

仰向けで寝そべったポーズ

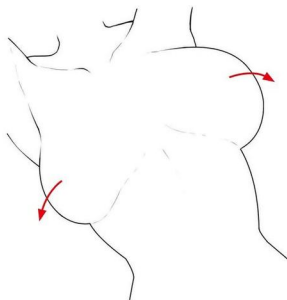
上を向いた状態で横になると重力によって胸は潰されたような形状になり、脇下、胸の外側に向かって垂れ下がります。それにともない乳房の間隔も広がります。

■胸の垂れ方

胸は重力により下に向かって垂れていきます。他のパーツと違い、ほとんどが脂肪でできているため、体の向きや動きによって垂れ方も変化します。

正面を向いたポーズ

下方向に重力がかかり、円形状に沿って丸みをおびた下乳を表現します。下乳を球体で描くことでハリのある胸に仕上げることができます。

胸を乗せたポーズ

机などの上に乳房が乗り、潰れたように横に広がります。乳房を押さえる力が加わり、乳房のつけ根にシワができます。机に接する乳房の影を描き込むことで、胸の弾力や柔らかさを表現できます。

横になったポーズ

横になると重力により乳房も垂れ下がります。乳房が大きければ大きいほど垂れ下がりますが、極端に垂れた乳房を描くとだらしない印象を与えるので、垂れた中にも丸みを持たせ、ハリを表現しましょう。

仰向けで寝そべったポーズ

胸の離れ方でも説明したように、上を向いた状態では重力によって胸は横に流れるような形状になります。腋下、胸の外側に向かって垂れ下がり、腋側にも下乳のラインが伸びてきます。このラインの影を描き込むことで乳房の柔らかさを表現します。

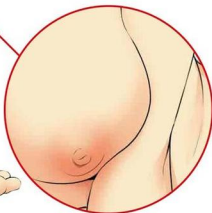
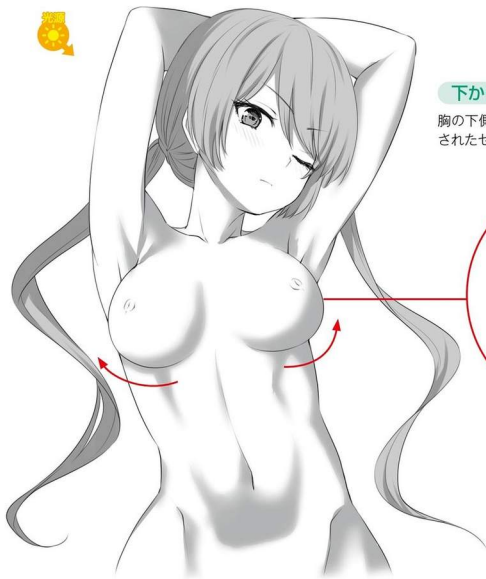
■様々なポーズによる胸の描き方

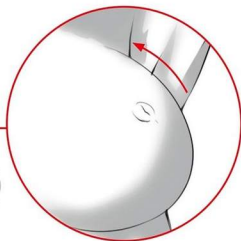
立っているとき、座っているときなどのポーズの違いやアオリやフカンなどのアングルによっても胸の形は変わって見えます。胸の形や見せ方などフェチズムを出しやすいポイントになるので、ここではポーズ例をいくつか紹介します。

立ちポーズ

右上からの光源を想定したスタンダードなポーズです。胸の丸みを意識して球体に影を入れるようなイメージで影を入れます。

前屈みのポーズ

ぽっちゃりとした体型の前屈みのポーズです。胸が腕に当たり、腕に沿った形になっています。腕に乗るようなイメージでふんわり描くことで柔らかさを表現しています。

腕の上に乗っかる胸で、柔らかさを表現しています。

下からのアングル

胸の下側、いわゆる下乳の丸みが強調されたセクシーなポーズです。

上側も少し丸みを持たせると下からのアングルのように見えます。

寝そべったポーズ

寝そべることで、胸が横に流れています。

屈んだポーズ

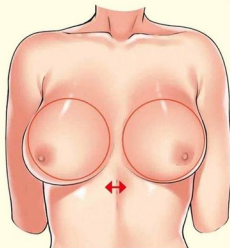
靴下を履くような屈んだポーズは前屈みになるので、胸が下に垂れ下がります。

うつぶせのポーズ

こちらも胸が下に垂れ下がります。胸の大きさによっては左右の胸の間に隙間ができます。

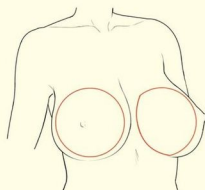
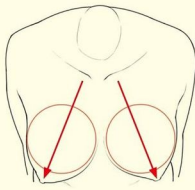
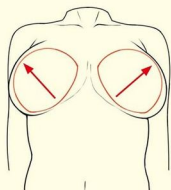
コラム

胸の大きさを統一するポイント

キャラクターを描く際に色々なポーズや角度をつけて描くことが多いと思います。ポージングによっては体のバランスを整えるのが難しく、絵を描いた経験が少ない人は同じキャラクターを描いているのに胸の大きさを合わせるのが難しいなどの問題があります。ここでは胸の大きさを統一するポイントを説明します。

胸の大きさを統一するポイントは「胸の大きさ」と「左右の乳房の間隔」のふたつです。このふたつを押さえることでどんなポーズ、アングルでも胸の大きさを統一することができます。

胸の大きさを統一するために、左右の乳房の間隔を決めます。

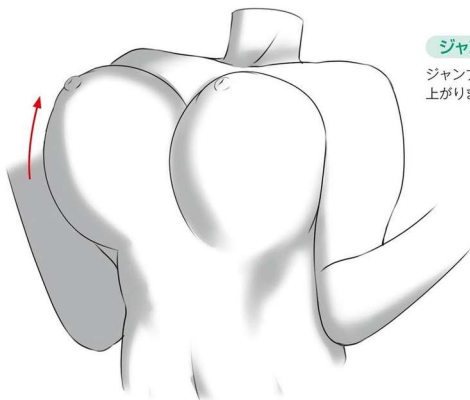
平坦な胸に「おわん」が乗っているのをイメージして円を描きます。手描きでも構いません。

乳首は位置は乳房の形で異なりますが、円の頂点ではありません。

下から乳房を見ると、乳首は正面ではなくV字方向の角度に位置します。乳首を中心におわんを意識して、乳房の形を決めます。

乳房を上から見た場合も同様に乳房は外側に向かっているので、乳首を中心におわんを意識して描き進めます。

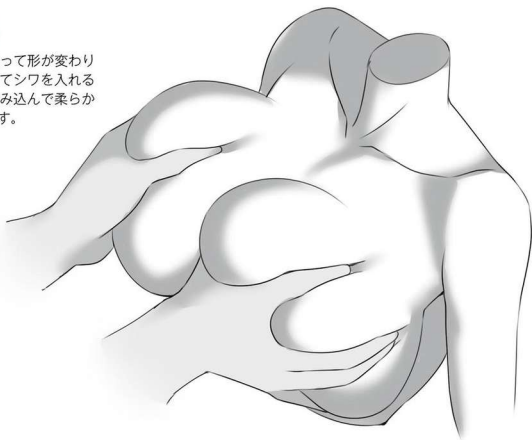
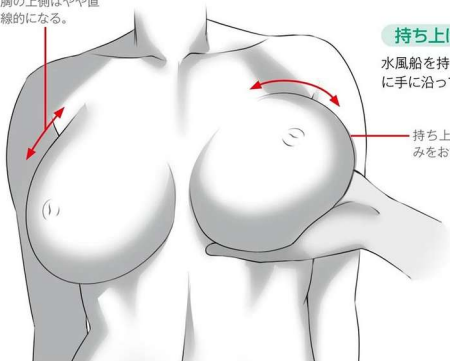
左の乳房がこちらを向いているので、右の乳房は斜め右方向を向きます。

■動きの違いによる胸の変化

様々なアクションやシチュエーションによって胸の形は大きく変わります。どのように変化するのかを中心に解説していきます。

ジャンプする

ジャンプすることで、胸が持ち上がります。

胸を揉む

胸が手の形に沿って形が変わります。指に沿ってシワを入れると、手が胸に沈み込んで柔らかい印象になります。

持ち上げる

水風船を持ち上げたときのように手に沿って形が変わります。

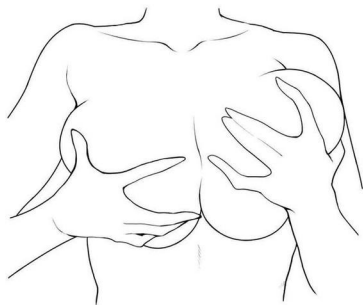
腕で寄せる

腕で寄せると縦に長い形になり、胸の谷間が強調されます。

腕と脚で寄せる

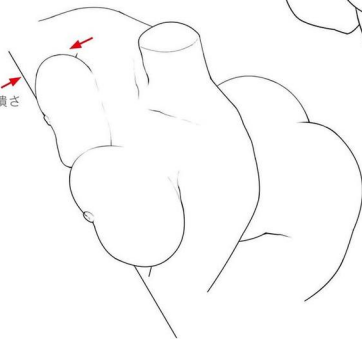
「腕で寄せる」形と基本は同じですが、脚で押し上げている側は上方向に形が変わります。

■胸の柔らかさの表現

女性の象徴である乳房はそのほとんどが脂肪で形成されており、他のパーツより柔らかく弾力があります。握る、揺らす、潰すなど肉体の生々しい表情を表現しましょう。

握る

手で乳房を握ると指の隙間から肉がはみ出し、その柔らかさが引き立ちます。つかんだ指が乳房の肉に埋もれるように描き込むと、より豊満な乳房が強調できます。

揺らす

キャラクターが走ったり、ジャンプしたりすると、乳房も動きに合わせて上下に弾みます。この乳房の動きを描き込むだけで、体全体の動きの勢いを表現できます。実際に走ってもこのように左右の乳房が上下バラバラに揺れることは少ないですが、マンガやイラストなどではよく見られる表現です。

潰す

乳房を物に当てると潰れて、楕円形に変形します。潰されてはみ出した乳房はきれいな曲線を描き、柔らかくハリのある乳房を表現します。乳房を当てた物に凹凸がある場合には、乳房もそれに沿って形を変えましょう。

コラム

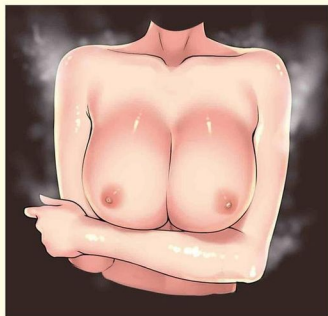
環境、温度による肌の描き分け

温まったときや冷えたときで肌の色は変化します。お風呂上がりは火照ってほんのりピンク色になったり、寒いときは肌や唇も青白くなります。環境によって肌の色味も描き分けると、よりリアルな肌を表現できます。

水に濡れた肌

水に濡れた肌を表現するために体の曲線に沿って水滴を描き込みます。水から上がったばかりの肌には、水分が多く付着しているので、水滴を多めに描くだけでなく、水滴が集まったものや、水が肌をつたった跡にできる薄い水の幕、水の反射による光も描き込みましょう。水滴を少なめに描くと汗を表現することもできます。

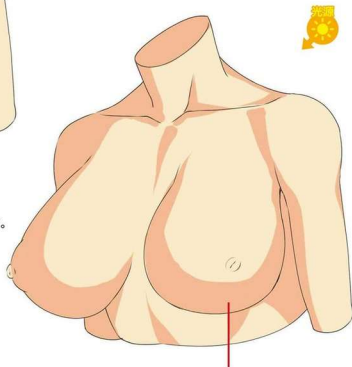
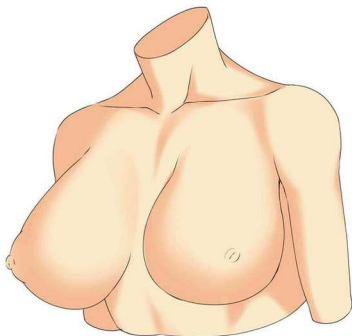
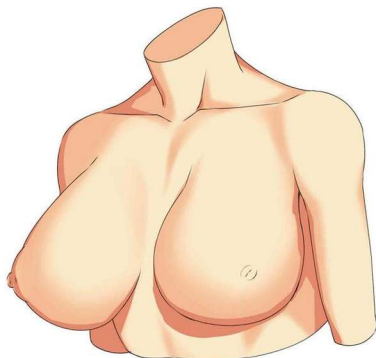
冷めきった肌

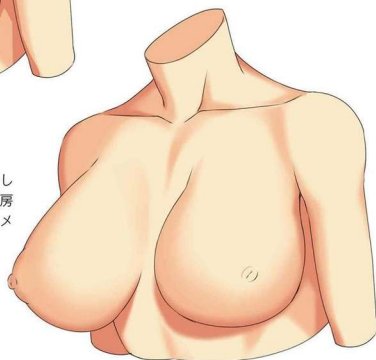
人は長時間寒い場所にいると血流が悪くなり、肌の色がどんどん薄くなっていきます。肌を白に近い色で塗るだけでなく肌にかかる光も青に近い色にすると、より寒さを引き立てることができます。

温まった肌

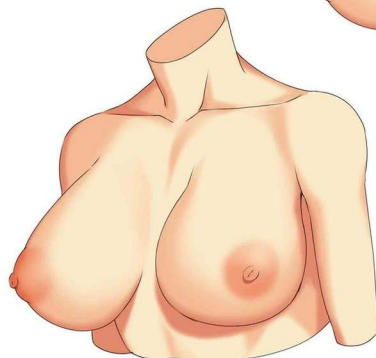
お風呂から上がった後などは体温が上がり、肌が火照ってピンクの光沢をおびます。体から湯気が上がり、よりセクシーなキャラクターに仕上げることができます。
湯気はキャラクターの口周りに描き込むことで、逆にその場面がどれだけ寒いかを表現することができますが、背景が白に近い色だと湯気が見えないので注意しましょう。

塗り方のポイント解説

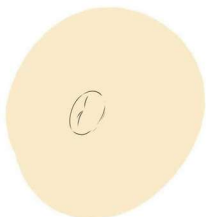
実際に胸を塗る過程を追いながら、
きれいに塗るためのポイントを解説します。

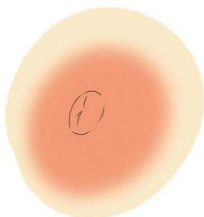
■胸の塗り方

STEP4

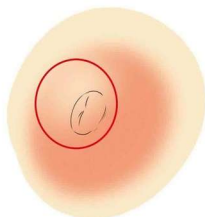
光源の反対側を中心に２影を入れます。線画をフチ取るようなイメージで影を入れ、影の回り込みを強調します。

STEP5

２影をなじませます。１影よりもぼかしは少なめにしてなじませます。特に乳房の落ち影などはエッジを少し残すとメリハリが出ます。

STEP6

乳首を塗ります。乳首の塗り方は次ページで解説します。

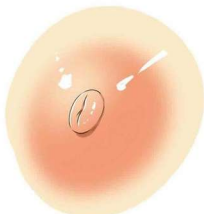
次ページへ

STEP6-1

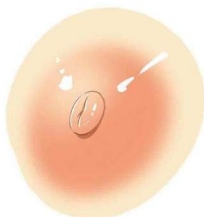
肌色をベタ塗りします。

STEP6-2

乳首のベースの色をベタ塗りします。

STEP6-3

明るい部分を抜きます。ぼかしのある消しゴムなどで乳首の上あたりを少し消して明るくします。

STEP6-4

乳首の影を描き込みます。乳首の線に沿って少し影を入れる程度です。

STEP6-5

ハイライトを入れます。

STEP6-6

線画の色を調整して乳首は完成です。

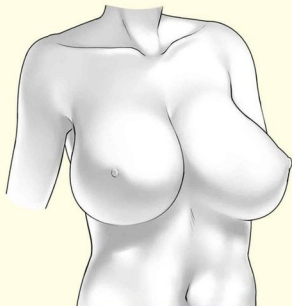
STEP7

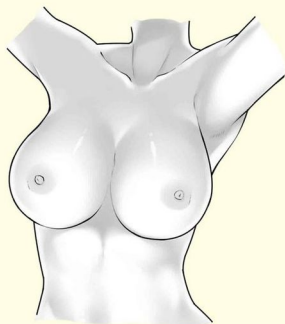
ハイライトを入れて完成です。

光源を複数にする

光源を複数にすることでキャラクターの心境、与える印象の他にも強調したいパーツを引き立たせたり、ハリのある肌を表現することができます。考え方としては引き算です。全身に影が落ちている所から、ひとつ目の光が当たる箇所を消し、次にふたつ目の光の当たる箇所を消していくイメージです。

上下からの光

オーソドックスな上からの光と反対方向である下からの光、上からの光で乳房の上側には影ができず、下からの光で下乳が強調されます。光が当たっている箇所でも肌の質感を表すため少量の影を描き込みます。

斜め上からの光と下からの光

水場など上からの光が地面に反射するシチュエーションなどによく使われます。左斜め上からの光により、体の右側に影が集中します。本来太ももの辺りにも影が落ちるのですが、下からの光によって太ももが照らされるので影が落ちません。また、下乳も照らされるので忘れずに描き込みましょう。

下からの光と後ろからの光

下からの光は腕の下側など下方向に向いている面に光が当たります。また、光は乳房に当たり、胸を境に上には影がかかります。後ろからの光は体の輪郭に沿い、ハイライトを描き込みます。くびれている所は太く、盛り上がっている所は細くハイライトを入れましょう。

1 肌塗りの基本
2 頭部の塗り方
3 上半身の塗り方［胸］
4 下半身の塗り方

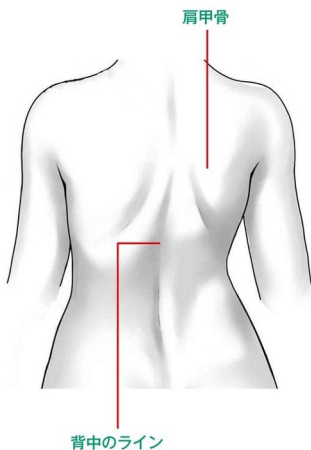
10

パーツ別塗り方のポイント

背中・腰の塗り方を知ろう

正面のアングルに比べて、凹凸がないために影がつきにくく魅力を出しづらいと思われる背中や腰周りですが、女性特有のくびれやおしりの塗りを工夫することで、セクシーな女性を演出することができます。

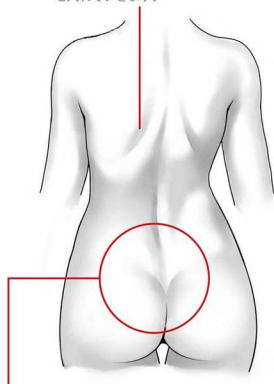
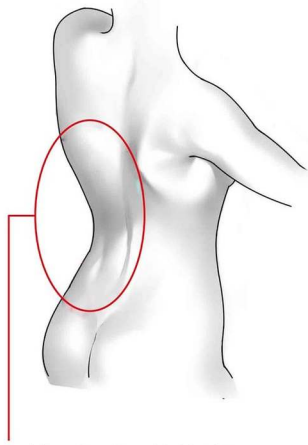
■背中・腰の基本を知る

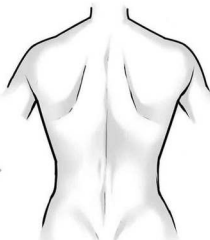
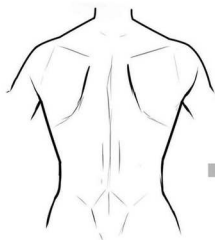
背骨を中心に、肩甲骨やおしりのライン、腰のくびれをバランスよく描いていきましょう。

!ワンポイント

背中は正面と比べて凹凸が少ないため、バランスを整えて描くのが難しくなります。中心となる背骨を先に描き、肩甲骨、おしりのラインなどあたりをつけながらバランスを整えて描いていきましょう。

■背中・腰の影

背中は肩、背甲骨と盛り上がり、腰のくびれにかけて細くなり、おしりでまた盛り上がる形になっています。背甲骨や背骨のラインには影を描き込み、背中の筋肉によるシワ、凹凸なども表現しましょう。

肩甲骨は「ハ」の字に描き、影を入れていきます。

おしりのラインはおしりの円周上に位置し、おしりの柔らかさを表現したり、腰周りのバランスを把握するのに便利です。

影は背中のラインに沿って表れます。光源の方向を考え、肩甲骨・くびれにかかる影を考えましょう。

背中

側面

くびれ周りから、背骨のラインに向けて斜めの影を入れると、腰のラインが強調されます。

■様々なポーズによる背中の描き方

ポーズの違いにより背中の形も変わってきます。ここではポーズの他に光源を意識した描き方を解説していきます。まず、光源の方向を決めたら、その光によってどこに影が入るかを考え、引き締まった筋肉、脂肪をイメージして魅力的に仕上げましょう。

背中を丸めて座るポーズ

【正面上方からの光源】

正面上からの光源は、絵を描く上で基本となるものです。余計な影が出にくいので美しいラインを描くことができます。背中を丸めると肩甲骨が広がり、脚を曲げて座ると腰の筋肉や脂肪が下に引っ張られて、凹凸の少ない背中になります。

背中を反ったポーズ

【左奥上方からの光源】

奥側から光が当たるので、手前の肩甲骨から胸・腰あたりまで影が伸びます。影を腰周りに入れることでおしりから腰・くびれが強調されます。

腰をひねったポーズ

【左上方からの光源】

腰をひねり、反った肩に光が当たり、右肩・肩甲骨の下のくびれにまで影がかかります。肩甲骨は背中の中でも一番飛び出しているパーツなので、右肩の肩甲骨には光が当たります。さらに腰の筋肉の影をきちんと描き込むことで、美しいウエストラインを表現できます。

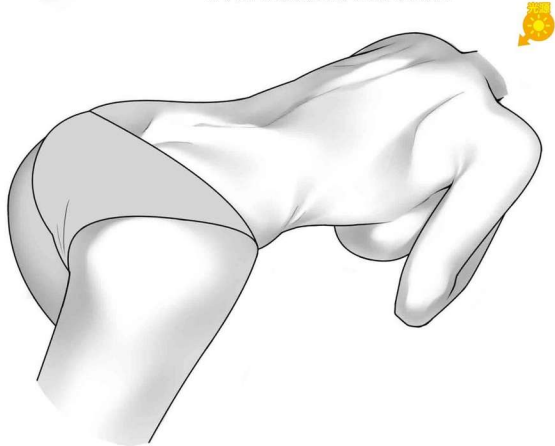
背中を丸めて片足を曲げたポーズ

【右上方からの光源】

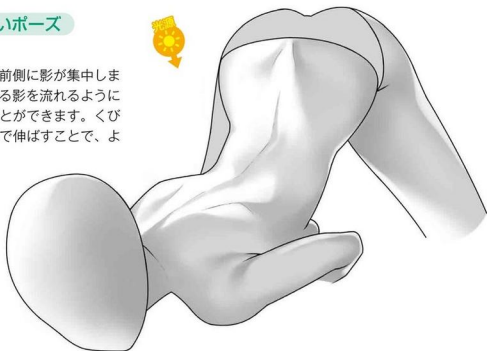
片足を上げ背中を丸めると、上からの光で背中の凹凸は少なくなり、手前に出たおしりが印象的なアングルになります。脚を上げた際にくびれに集まったシワを描き込むことで、よりおしりが強調されます。

前傾姿勢のポーズ

【右手前上方からの光源】

手前からの光で背中の奥側に影が集中します。光が当たっている右半身の手前部分の筋肉や脂肪による影を描き込むことで、よりリアルな質感を出すことができます。

おしりを上げた腹這いポーズ

【左奥やや低めの光源】

やや低めの光源により、手前側に影が集中します。肩甲骨、くびれにかかる影を流れるように描くことで立体感を出すことができます。くびれの影を腰の背骨ラインまで伸ばすことで、より質感を表現できます。

足を崩した座りポーズ

【左奥上方からの光源】

足を崩した女性らしい座り方は背中に大きく影を落とすことで、寂しさや哀愁といった負の感情を表現することができます。さらに斜めからの光は背中の凹凸を際立たせてくれるので、背中が「く」の字に曲がり、くびれに脂肪が集まるこのポーズにはピッタリです。

横アングルのしゃがみポーズ

【手前上方からの光源】

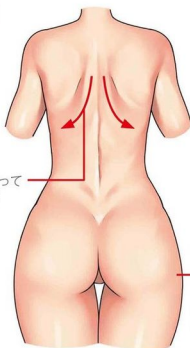
腰からおしりのラインを表現するなら、真横からのアングルがオススメです。横から描くことでお腹の脂肪、腹筋と背中、腰のラインを同時に見せることができます。また、足を曲げておしりを強調することで、ウエストからおしり、太ももにかけての美しい曲線ができあがります。

■体型別 背中の描き方

体型が違うと筋肉、脂肪のつき方が変わります。筋肉、脂肪のつき方が違えば影の出方も変化し、質感を表現するための色の塗り方も変わります。

スマートな背中

筋肉、脂肪ともに少なくスラッとした背中は、凹凸が少ないため、影が少なく体のラインをいかした色づけが多くなります。

肩甲骨に沿ってタテの影が入ります。

筋肉質な背中

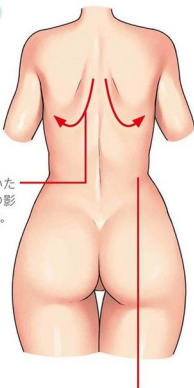
筋肉によってできる影と脂肪によってできる影は全く違います。筋肉のついた背中は背骨や肩甲骨によってできるタテの影が多くなります。女性の場合、肩甲骨や背骨周りは特に引き締まりやすいので、そこを中心に美しく健康的な背中を描いていきましょう。

おしりの側面に影を入れると引き締まった印象になります。

ふくよかな背中

脂肪のついた体型は、柔らかく包容力があるイメージを与えます。食い込んだ水着やはみ出そうな肉感を意識して塗りましょう。

背中についた肉は丸みの影で表現する。

お腹まわりに影を入れて柔らかい印象にする。

日焼けした背中

水着を着用していた箇所はそのままに、露出している部分の肌の色を変えましょう。肌は筋肉質な場合と同様の塗り方をすることで、アクティブなタイプであることを見る側に印象づけることができます。

■年齢別 背中の描き方

年齢は背中に出るといわれますが、身長や肩幅、肉づきなど年齢によって大きく変わります。年齢に合った背中に仕上げることでキャラクターをより引き立てていきましょう。

10代前半

10代前半の少女の体はまだまだ成熟しきっていないので、凹凸が少なく影もあまり出ません。影を控えめに入れることで幼さが強調されます。

10代後半～20代前半

体つきは大人になり、くびれや胸といった部分が強調されてきます。さらに新陳代謝が良くなった分、スレンダーで健康的な姿になります。

少し筋肉を描くことで影の量が増し、よりリアルな背中を描くことができます。

20代後半～30代

心身ともに熟した年齢で、胴周りに肉がつき、おしりの下のシワも深くなり始めます。

塗り方のポイント解説

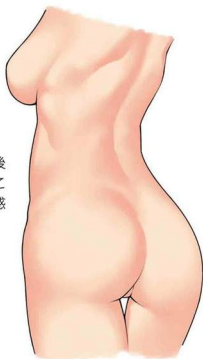
実際に背中・腰を塗る過程を追いながら、
きれいに塗るためのポイントを解説します。

■背中・腰の塗り方

STEP1

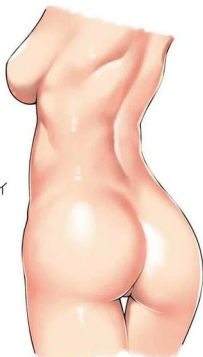
骨格、筋肉のバランスを理解してラフを描いていきます。肩甲骨、背骨の位置など、背中のバランスを整えるのに大切なパーツも描き込み、後々の影入れの目安とします。

STEP2

線画をおこし、ベタ塗りした後に影を描き込んでいきます。ここの塗りは影だけでなく、質感となる色も塗っていきます。

STEP3

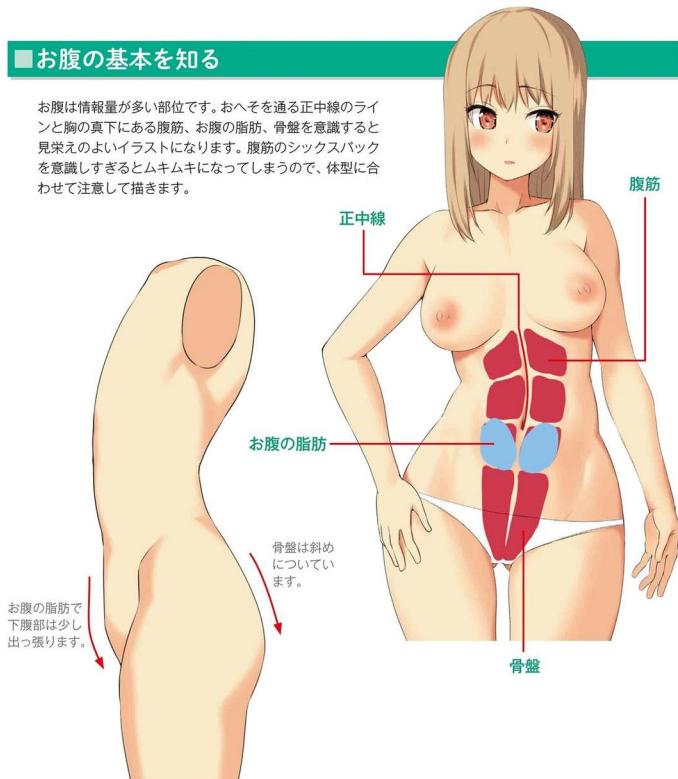
ステップ２で塗った部分から影となる部分だけを塗り重ねていきます。

STEP4

強調したい箇所に重点的にハイライトを入れて完成です。

11 パーツ別塗り方のポイント お腹の塗り方を知ろう

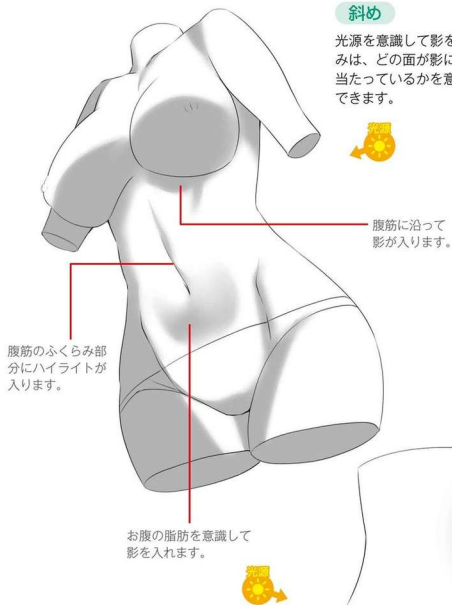
お腹は女性らしい魅力を表現する上で大切な部位です。無防備で柔らかそうなお腹や力強い筋肉質なお腹など、描き分けができることで女性像を表現できます。おへそもポイントです。

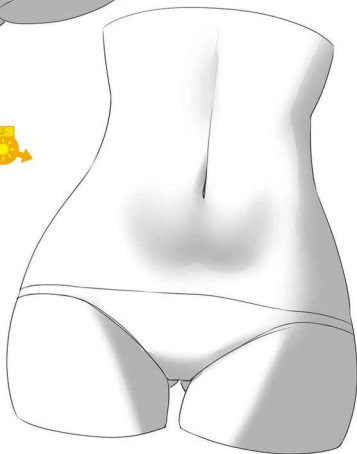
■お腹の基本を知る

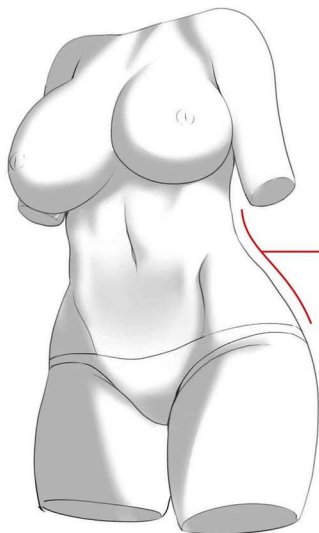
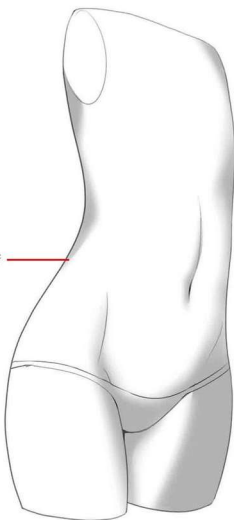
お腹は情報量が多い部位です。おへそを通る正中線のラインと胸の真下にある腹筋、お腹の脂肪、骨盤を意識すると見栄えのよいイラストになります。腹筋のシックスパックを意識しすぎるとムキムキになってしまうので、体型に合わせて注意して描きます。

■角度の違いによるお腹の表現

おへそを通る正中線のラインを意識することが大切です。顔や上半身に比べて、正中線を意識することで角度のズレを減らせます。

斜め

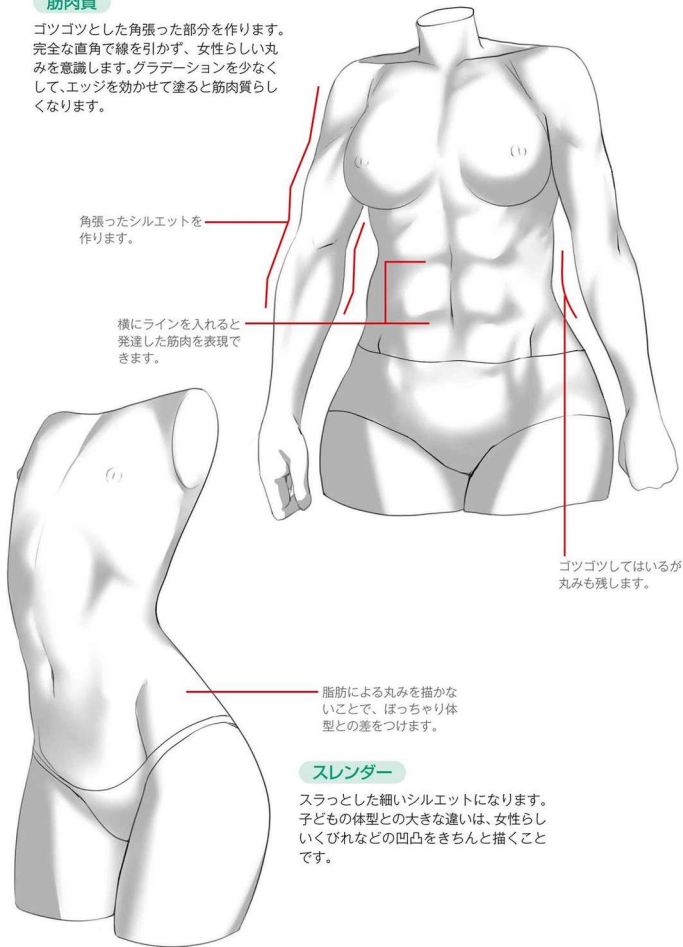
光源を意識して影をつけます。おへそのくぼみは、どの面が影になっていてどの面に光が当たっているかを意識すると、自然な段差ができます。

正面

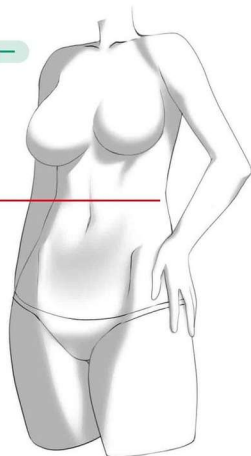
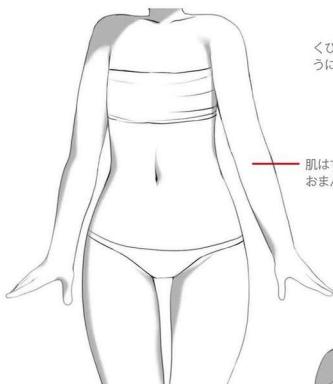
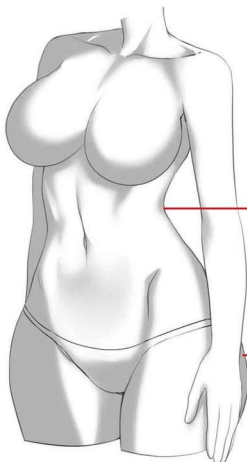
正面の場合も光源を意識します。正中線とおへそ周りに自然な段差の影を入れます。

■体型別 お腹の描き方

体格による描き分けは、脂肪の量を意識することが大切です。スレンダーの場合は脂肪量が少ないので、筋肉のスジが出てきます。逆に、子どもやぽっちゃり体型の場合は、脂肪の量が多いので体表に筋肉のスジなどが出てきません。

筋肉質

ゴツゴツとした角張った部分を作ります。完全な直角で線を引かず、女性らしい丸みを意識します。グラデーションを少なくして、エッジを効かせて塗ると筋肉質らしくなります。

スレンダー

スラっとした細いシルエットになります。子どもの体型との大きな違いは、女性らしいくびれなどの凹凸をきちんと描くことです。

■年齢別 お腹の描き方

年齢が低いほど脂肪量が多く、骨格や筋肉が未発達なので、筋肉のスジや骨の角張りが表面に出ないように気をつけます。成長すると、骨格や筋肉が発達していきます。

■様々なポーズによるお腹の描き方

姿勢が反っているか屈んでいるかで、脂肪や筋肉の見え方が変わります。こうした違いは、線で表現していきます。少しくらい大げさに表現したほうが伝わりやすいです。

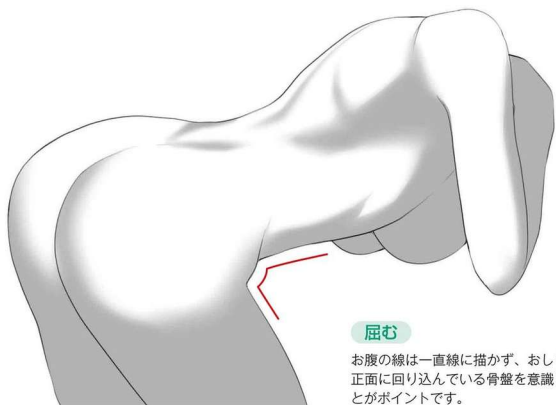
立て膝座り

座ることでお腹の脂肪が寄るので、腰周りの肉の余りを描写するとリアルになります。

寄りかかって寝そべるポーズ

姿勢が反っているので、正中線をしっかりと描いて描写します。お腹周りも反って張っているので脂肪が寄ることもなくなるため、腰周りに肉が余りません。

座る

座ることでお腹周りの脂肪が寄ります。お腹周りの脂肪と骨盤のでっぱりを線で表現します。

屈む

お腹の線は一直線に描かず、おしりから体の正面に回り込んでいる骨盤を意識して描くことがポイントです。

ひねったポーズ

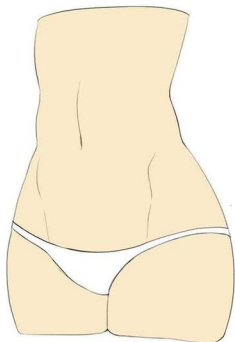
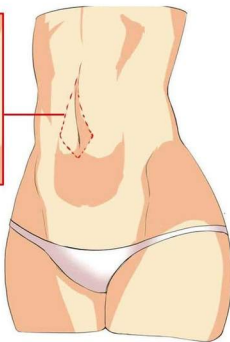
上体ひねることによって腰のラインが圧縮され、わずかな段差をつくります。

前傾姿勢が座る

前傾になることで上半身と下半身に重なりができます。腰やお腹の脂肪が圧縮されて段差になっていることを意識して描きます。

塗り方のポイント解説

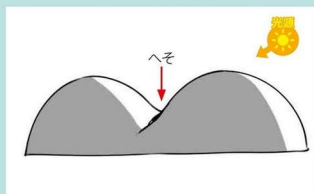
おへその下のお腹周りの脂肪をうっすらとしたグラデーションで塗ります。筋肉ではないので、はっきりと入れないようにするのがポイントです。

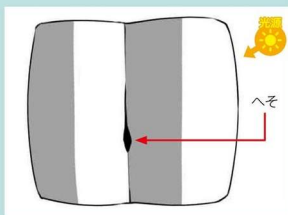
■お腹の塗り方

ダイヤ型をイメージ。

STEP1

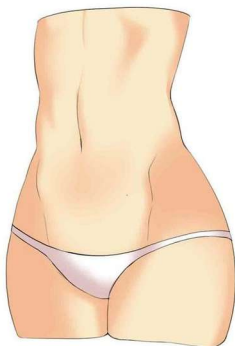
ベースとなる肌色を塗ります。

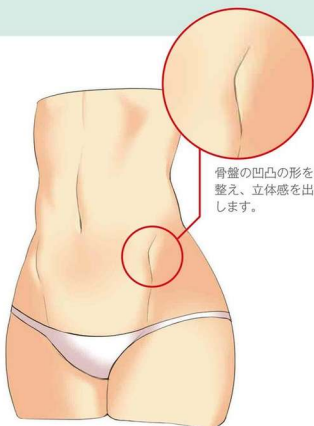
STEP2

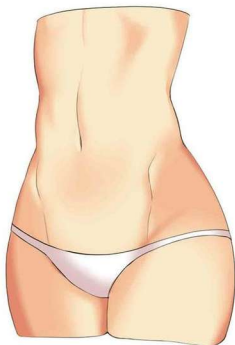
１影を入れます。おへその部分は「ダイヤ型」を意識して影を入れましょう。

ワンポイント

おへそ周りの側面イメージ

上図は、おへその周りの断面図イメージです。おへそ周りはちょうど山がふたつあるように考えると塗りやすくなります。

おへそ周りの正面イメージ

側面のイメージを元に影を入れると、おへそ周りには段差があるため上図のような影が入ります。

STEP3

1影をぼかします。下腹部ほど薄くします。

STEP4

細かい部分の形を整え、エッジをきかせてメリハリを出します。

STEP5

1影よりも濃い2影を入れます。

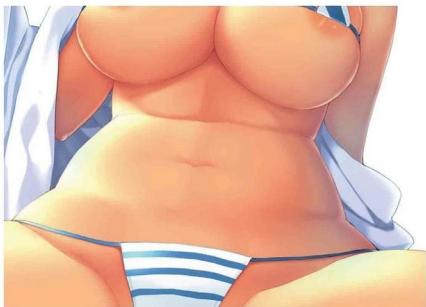
STEP6

ハイライトを外周部分とお腹に入れ、さらにメリハリをつけます。線を茶色にしてなじませて完成です。

■様々なお腹の塗り方

背中を丸めたときのお腹

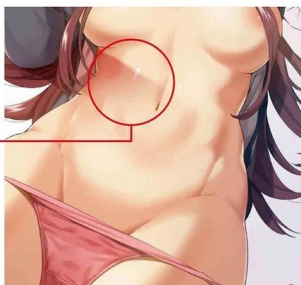
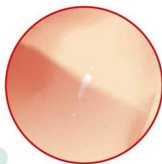
背中を丸めるとお腹の脂肪が寄せられ横方向にシワが入ります。お腹の脂肪のラインに合わせて横方向にハイライトや影を入れると自然な印象になります。
おへそも縦方向ではなく横にすることでお腹のお肉が寄っているような印象を強めることができます。

form http://13DL.CO

褐色のお腹

通常の肌の色も、褐色の肌も塗りの基本は同じです。ハイライトが明るすぎるとつややかな印象が強くなってしまうため、ハイライトの色は少し抑えめにします。あえて強調させたい部分や光の強さを出したい部分には白などの明るい色を入れても良いでしょう。

お腹のハイライトの上から影を乗せることで、影部分とそうでない部分のハイライトに差をつけています。

お腹にかかる影

腕の影がお腹にかかっているパターンです。腕が肌に近い部分は濃く、遠くなるおへそ付近の影は薄めにして入れると遠近感が表現できます。

4

パーツ別塗り方のポイント

下半身の塗り方

12

パーツ別塗り方のポイント
おしりの塗り方を知ろう

女性のおしりは脂肪がつき、どんなポーズを取っても美しい丸みを帯びたラインが表れます。脂肪のつき方やポーズによって、可愛いからセクシーまで幅広く表現できる表情豊かなパーツです。

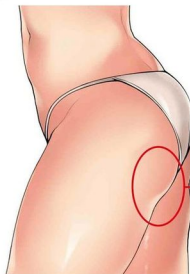
■おしりの基本を知る

おしりの魅力は丸みをおびた形以外にも腰からのくびれから太ももへのライン、下着によるシワなどです。ポーズやアングルを駆使してセクシーなものに仕上げます。

おしりの谷間なのでパンツにもシワが寄ります。よりリアルに見せるため、シワもしっかり描き込みます。

真後ろからおしりを描く場合、おしりの丸みがわかりづらいので、太ももとの境目のラインを描き込みます。

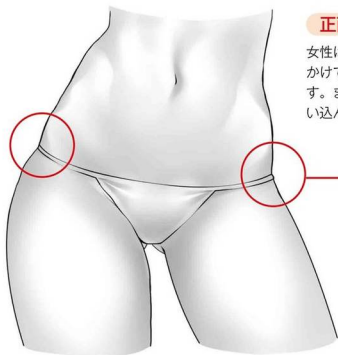
横から見たおしり

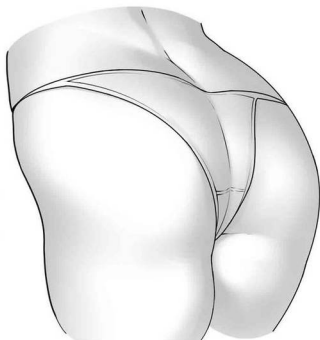
背中からおしりへ向けて「S」字型にボディラインを描くことで美しいヒップラインを表現できます。

おしりと股の境目は、凹凸をつけて描きましょう。

ワンポイント

おしりは丸く、胸の塗り方と似ていますが、胸と違っておしりの皮下脂肪の下には筋肉・腰骨があります。腰や股のポーズによって形も変化しますので、丸く描けばよいというものではありません。

■角度の違いによるおしりの表現

おしりの丸み、腰から太ももまでの美しいＳ字ラインを際立たせるため、影を描き込みます。ポーズやアングルによって描き方も変わるため、上手に描写しましょう。

正面

女性は下腹には脂肪がつきやすく、お腹から局部にかけて影が落ち、股に近づくにつれて光が当たります。また、パンツの紐がお腹・股の肉に挟まれ、食い込んだ表現をするのがオススメです。

ここでのポイントは「Ｓ」字型のボディーラインとおしりと股の境目を描き込むことです。よりおしりのセクシーさが引き立ちます。

後ろ

おしり上部に光が当たり、おしり下部から股にかけて影が落ちます。落ちた影の中にも強弱をつけ、局部周辺からおしりと股の境目を描き込みます。

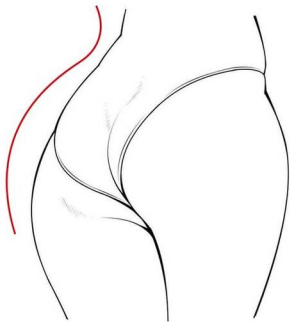
■体型別 おしりの描き方

年齢によっておしりの見え方は違ってきます。同じやせ形でも筋肉や脂肪のつき方でハリや盛り上がりも違い、影の入り方にも影響してきます。体型によって変化するおしりの描き方を学んでいきましょう。

スリムなおしり

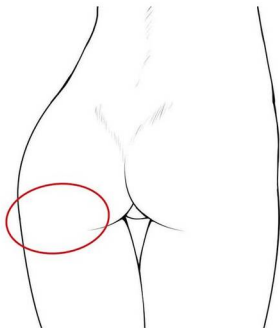
程良い筋肉に脂肪が乗って、ボディラインの美しいＳ字が表れる体型です。

ぽっちゃりしたおしり

脂肪が乗ってぽっちゃりとしたおしりは、柔らかさが強調され、下着の食い込みや手でつかんだときの指が肉に食い込む描写など、肉感を表現するにはぴったりです。

筋肉質なおしり

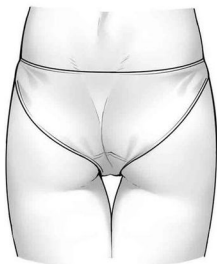
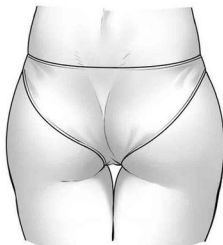
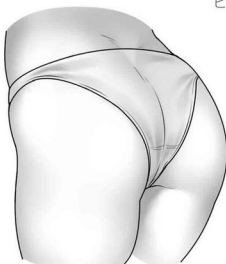
筋肉質なおしりは発達した筋肉に薄く皮下脂肪が乗り、固く角張ったおしりに仕上げます。脂肪が少ないため、おしりの外側に凹みができます。

子どものおしり

肉体的に未発達でおしりも大きくなく、おしりと太もも間に影ができることもありません。局部は未発達なので、あまり描き込まないようにしましょう。

■年齢別 おしりの描き方

女性のおしりは年齢によって大きく異なります。未成長期、思春期、成熟期、後退期に至るまで、体の変化を考えて描いていきましょう。

10代

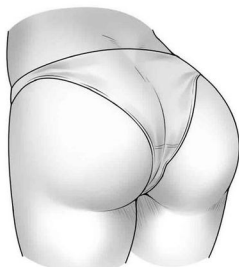
ヒップラインはそこまでなく、男女共に同じような体型をしています。おしりと太ももの境目も目立ちませんし、局部も未発達なため凹凸はつけないようにしましょう。

ヒップラインは目立たない

S字を意識して美しいボディーラインを描いていきましょう。

肉がつき、おしりと股の境目もしっかりしてきます。

20代

おしりに脂肪がつき、ヒップラインがより女性らしいものになります。また、局部も発達してきているので、パンツのシワもそれに合わせて描き込みます。

30代

筋肉は衰えますが、逆に脂肪が増えてより肉感のある体型に変化します。脂肪の増加によって肥大し、重力によって垂れ下がったおしりは、太ももにかぶさるようになります。

おしりと太ももの境目に深いシワが入ります。

横から見てもおしりが盛り上がっています。

■様々なポーズによるおしりの描き方

ポーズ、アングルによっておしりの見え方は変わっていきます。実際にどのような変化があるか見ていき、様々なシーンで活用できるようにしましょう。

オーソドックスで女性的な後ろ姿。腰を曲げ片足に重心が乗っているポーズです。右のおしりの影が色濃くなり、反対に伸ばした左脚側面にシワができず、影がつきません。

おしりを突き出したポーズ

おしりを突き出したポーズは、おしり最大の魅力であり、まん丸で豊満さが強調できるポーズです。思わずつかみたくなるようなおしりには、光が当たり股にかけて影がかかります。

V字ポーズ

股を開き局部をあらわにしたポーズ。自然と目がいく分、下着のシワを細かく描き、影もしっかり描き込みます。局部はふくらんでおり、おしり・太ももの間に溝ができます。

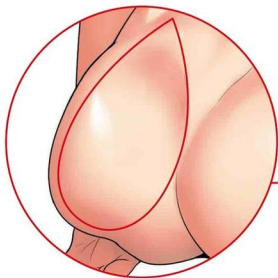
おしりをつかむポーズ

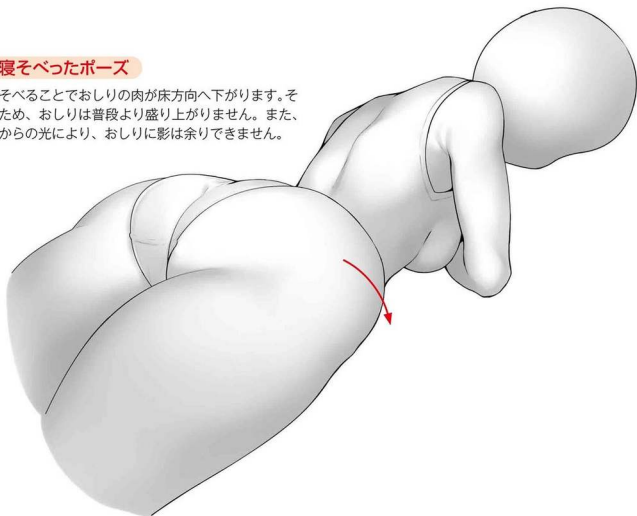
おしりの柔らかさを表すため、指先の部分から影を描き込みます。局部とおしりの溝と、つかんだことで生まれたシワとが合流して、影をつくります。

腰をひねり、寝そべるポーズ

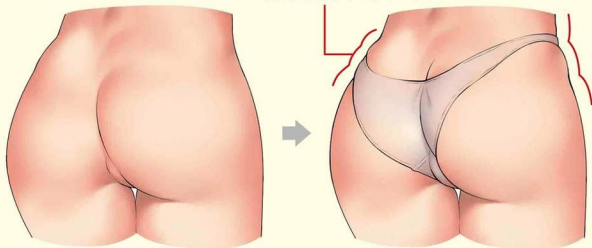
おしりが横になるこのポーズ。おしりだけではなく、胸やくびれたウエストも強調されます。重力によって、おしりは横に垂れ下がるイメージです。

座り込んだポーズ

おしりをぺたんと床につけたポーズ。おしりが水滴のような形になります。お餅や水滴などをイメージして形作ると描きやすいです。

寝そべったポーズ

寝そべることでおしりの肉が床方向へ下がります。そのため、おしりは普段より盛り上がりません。また、上からの光により、おしりに影は余りできません。

コラム

下着を履いたときの肉の食い込み

下着や水着などのピッタリしたものを履いた場合、布がおしりの肉に食い込み、逆に食い込んだ周りの肉は少し盛り上がります。この肉の食い込みを描き込むことで、脂肪のつきやすいおしり周りの肉感を表現することができます。

■おしりの塗り方のパターン

むっちりしたおしり

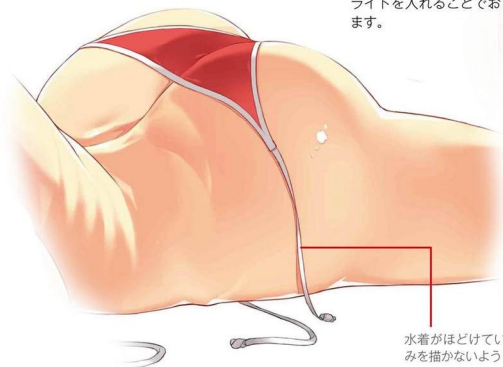
グラマーでむっちりしたおしりは、脂肪が下側に垂れた形になります。おしりの下側のラインも丸みより少し平らになるようなイメージで描くとむっちりとした重量感を表現できます。

服と肌の境界部分の凹凸を強調することで、ピッタリとした衣装（ここではバニーガールのような衣装）がより強調されてグラマラスな印象を強めます。

布で隠れたおしり

布で隠れた部分は、服のシワでお尻のラインを描き込むことで、お尻の丸みを強調させます。直接的に見えていないけれどもお尻のラインを見せることでセクシーな印象を与えます。

寝そべったときのおしり

ふっくらとしたおしりの山型を見せるようにします。おしりのラインに沿って柔らかいハイライトを入れることでおしりの丸みを表現します。

水着がほどけている方は食い込みを描かないようにします。

コラム

環境光の効果

下のイラストはプールに入っているのを想定しています。水面の反射光を入れることでより背景になじみます。水面に近い部分を中心に水色をふんわりと入れ、レイヤーの効果や透明度で調整します。

効果なし

効果あり

スカートをはいたおしり

スカートで隠れている部分も意識して描きましょう。影の境界は彩度の高い色を入れて鮮やかな印象を与えます。

濡れた水着のおしり

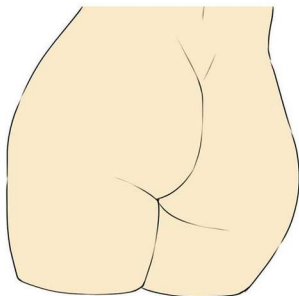
濡れた表現を強調するため、ハイライトを少し多めに入れます。

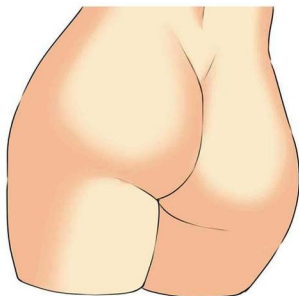
汗で濡れたおしり

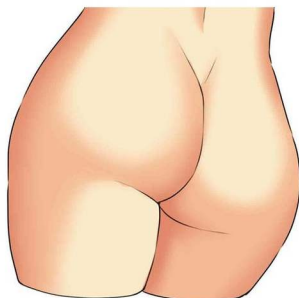
手前を暗くするためハイライトはあまり明るくしないようにしています。汗の水滴にはしっかりハイライトを入れ、立体感を表現しましょう。

塗り方のポイント解説

実際におしりを塗る過程を追いながら、
きれいに塗るためのポイントを解説します。

■おしりの塗り方

STEP1

ベースの色をベタ塗りで塗ります。

STEP2

柔らかいぼけたブラシで、線画をフチ取るようなイメージで１影を入れます。おしりの丸みを意識してふんわりと影を入れるのがポイントです。

STEP3

１影の上に１段階濃い色で２影を入れます。おしりの下側や内股部分など影になる部分を中心に入れます。

STEP4

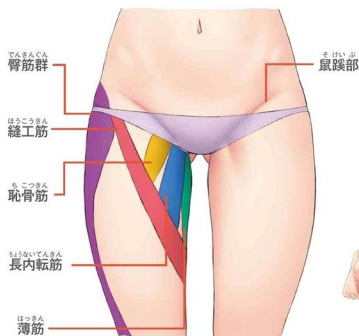
おしりの一番高い部分やフチにハイライトを入れます。最後におしりの部分の線画の色を肌色に近づけて完成です。

13 パーツ別塗り方のポイント 太ももの塗り方を知ろう

太ももは女性特有の下半身の形を象徴する重要なパーツのひとつです。胸・おしりとともに、太ももや股から伸びる鼠蹊部は露出度が高く、視線を集めやすいというとても大事な部位です。

■太ももの基本を知る

太ももの筋肉

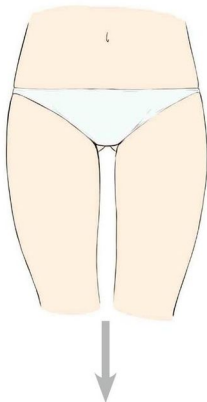
女性の太ももを魅力的に描くときに、筋肉の理解は欠かせません。大まかな流れを意識して塗ることができるとリアリティが増します。特に臀筋群、縫工筋、内転筋群（恥骨筋、長内転筋、薄筋など）の位置と形状を覚えておくと役立ちます。また、股間から伸びる鼠蹊部を描き込むとセクシーな印象を強調できます。

内股の筋肉

足を広げた際に股間から伸びる筋肉の影をはっきりと描くことでセクシーさをより強調することができます。この影は長内転筋や薄筋の影響でできています。

■光源の違いによる太ももの影

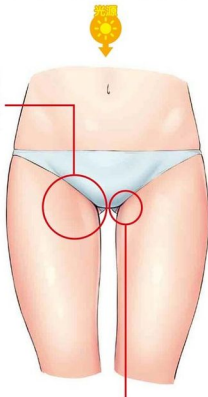
女性の太ももは全体的に丸みを帯びているため、柔らかな影をつけていきます。一部筋肉の流れに合わせて少しクッキリとした影を描き込むことでメリハリを出すことができます。股部分は局部に柔らかい影をつけ、太もものつけ根や鼠蹊部にはメリハリのある影を描き込みましょう。

影なし

光源に合わせて、どのように影を描き込むのか、影のないものと比べてみましょう。

光源：正面上

股間から両足に落ちる影の他、両サイドや内側に回り込む影を描き込みましょう。内側や鼠蹊部、股間の下側などに濃い影を入れることで立体感が出ます。

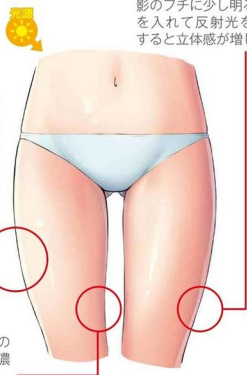
内股に筋肉の凹凸を少し描き込むことで、肉感が増してセクシーになります。

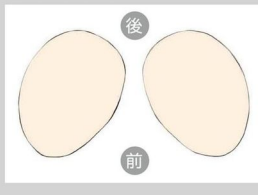
最も暗い部分にうっすらと青色を乗せることでリアリティが増します。

光源：左上

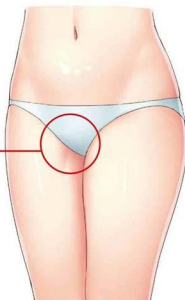
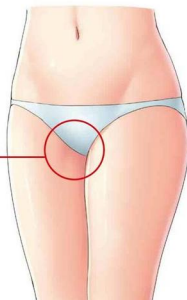
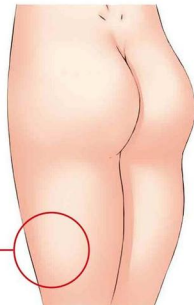
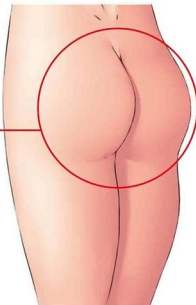
基本的には光源：正面上と同様に、立体に合わせて影を描き込みます。鼠蹊部や股間の下側、太ももの影側の端に濃い影を描き込みましょう。

影のフチに少し明るい色を入れて反射光を表現すると立体感が増します。

光源側の端にエッジライトを描き込むことで光源の方向と立体感を強調することができます。

光源の反対側の端の影が一番濃くなります。

!! ココに注意

太ももに影をつけるときにやってしまいがちなのが、均一なグラデーションの影をつけてしまうことです。太ももは上から見ると単純な円や楕円の形をしていません。上から見た形を把握していれば、円柱のような太ももになってしまうことを防げます。

斜め前

正面とは異なるアングルでの塗り方を見てみましょう。特に斜め向きは正面との影の範囲の変化に注意してください。
正面のときには見えなかった影に気をつけましょう。おしりへと続く丸みを表現するために、おしり側は特に柔らかいグラデーションを入れます。

斜め後

■様々なポーズによる太ももの描き方

ポーズやアングルごとの塗り方を見てみましょう。真っ直ぐ立っているときとは明らかに異なる点に注目しましょう。

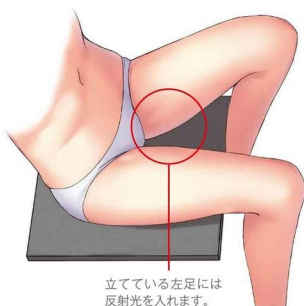
座る

足を曲げているところを強調するために鼠蹊部の影を濃く描きましょう。内股も一段階暗くします。

横座り

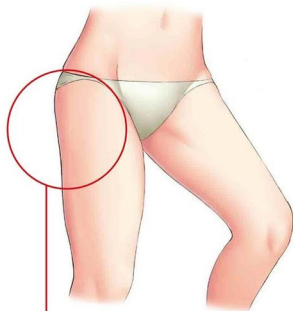
内股の凹凸を意識して影をつけます。おしりや股間は柔らかさを意識して着色しましょう。

片足を立てて座る

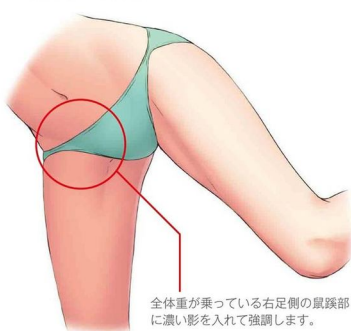
左右の足の角度が変わるので鼠蹊部の影の濃さも差が出てきます。

片足を立てて寝転ぶ

左足はべったりと接地しているため、下側の広範囲に濃い影を入れます。

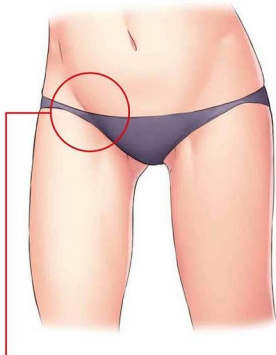
階段を上がる

体重の乗った右足側面にうっすらと影を入れることで、力を入れている状態を表現します。

おしりなどの柔らかい部分をしっかり描くことで、より女性らしさを表現しましょう。

前傾姿勢

前傾しているため、体の表面の広い面積が影になります。筋肉の動きや回り込みの陰影などを意識して影を入れましょう。

全体重が乗っている右足側の鼠蹊部に濃い影を入れて強調します。

歩く

前に踏み出した右足は明るく、奥になるに左足は暗くすることで奥行きを出すことができます。

左右の足が前後に伸びています。影だけでなく鼠蹊部の描き分けで足の向きを強調しましょう。

ワンポイント

女性の太ももの筋肉表現は少なめですが、入れることによって印象が大きく変わることがあります。
現実では見えないとしても、あえて入れることでメリハリをつけ、おしりなど女性特有の柔らかなパーツを強調することができます。目指す表現に合わせて筋肉の有無を選択するとよいでしょう。

筋肉表現有り　筋肉表現なし

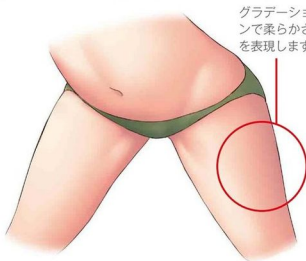
足を開いて座る

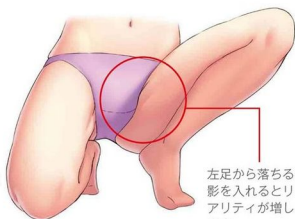
全体的に影の量が少ない光源・アングルになります。股間下や接地面などにしっかりと濃い影を入れることで、メリハリを出しましょう。

股間から伸びるスジをしっかり描き込みましょう。

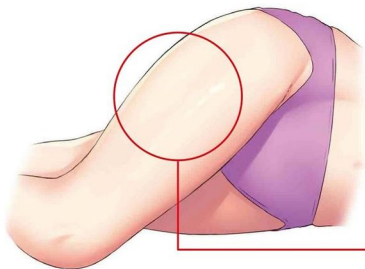
足を開いて立つ

座った状態と同様に股間から伸びるスジが目立ちます。前傾しているので鼠蹊部の溝が深くなっています。

グラデーションで柔らかさを表現します。

膝をついてしゃがむ

左足はべったりと接地しているため、下側の広範囲に濃い影を入れます。接地面のみのため、ボケ足の短いグラデーションを使いましょう。

左足から落ちる影を入れるとリアリティが増します。

横向きに寝る

右足から落ちる影を描写すると立体感が出ます。光源方向ですが、回り込みの表現を優先して、おしりに柔らかいグラデーションをつけましょう。

大殿筋の影をほんのりと描き込みます。やり過ぎると悪目立ちしてしまうので、注意しましょう。

■体格別 太ももの描き方

様々な体格の変化に応じて、塗り方も調整する必要があります。代表的な体型ごとの塗りのポイントを学びましょう。

スレンダー

脂肪が少ないため、全体的に細身になり、その分筋肉の凹凸がはっきりします。影の描写が強過ぎると骨と皮だけのように見えてしまいますので、注意しましょう。

長内転筋や恥骨筋などの内転筋群の他、縫工筋の影も描き込むことで、脂肪の少なさを表現します。

筋肉質

脂肪が少なく筋肉が発達しているため、太く力強い印象になります。筋肉の度合いにもよりますが、影の入れ過ぎは悪目立ちの原因となるので気をつけましょう。

太もも中央の大腿直筋を中心に筋肉の影を目立たせるようにします。

ぽっちゃり

他の体格に比べ各部が太く、曲線が緩やかになります。脂肪の影響で筋肉は目立たず、エッジの立った影は少なくなります。ハイライトは広範囲に緩やかに入れるのがポイントです。

太もも全体が丸みを帯びるため、グラデーションを緩やかにすると柔らかさがより引き立ちます。

ムチムチ

脂肪の影響で若干太めの太ももですが、ぽっちゃりと違う点は、膝は標準的な太さにすることです。筋肉描写も標準的な太ももと同じ程度にするか、薄く描写する程度にします。

■年齢別 太ももの描き方

女性の腰回りのシルエットは骨盤の成熟度によって変化します。シルエットの変化を強調するように着色しましょう。

子ども

女性らしい特徴はまだ控えめで、全体的にほっそりとした直線的なラインです。筋肉も未発達なためあまり強調せず、子ども特有の柔らかさを意識しましょう。

影は全体的に軽めを心がけましょう。

成人

女性としてのラインが完成します。おしりや太ももの重量感に注意して影を入れましょう。ハリとツヤを出したいときは、強めのハイライトと反射光を描き込むようにしましょう。

影を少し暗めにしたり、影の量を増やすことで、重量感を出すことができます。

中高生

女性らしいラインが徐々に形成され始め、太ももは丸みを帯び、ハリも出てくる頃です。筋肉の表現も描き込むようにしましょう。

各部の回り込みもグラデーションも子どもに比べて少し強調しましょう。

塗り方のポイント解説

実際に太ももを塗る過程を追いながら、
きれいに塗るためのポイントを解説します。

■太ももの塗り方

STEP1

おおまかな影とグラデーション

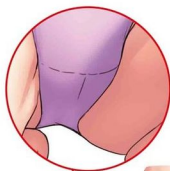
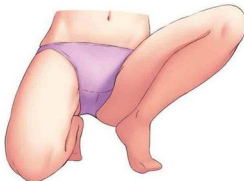
光源の向きに合わせておおまかな影とグラデーションを描き込んでいきます。慣れないうちは、この段階で筋肉表現は入れず、あとでレイヤーなどを追加していくと調整が楽になります。

ワンポイント

このときの影の色は下塗りの色よりも彩度が高めの色を選ぶようにすると失敗が少なくなります。

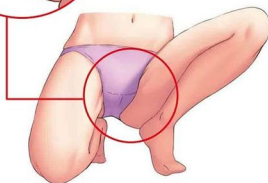
STEP2

暗い影を入れる

暗めの影を描き込んでいきます。立体感や重量感がぐっと増すため、しっかりと立体を意識して描き込んでいきましょう。肌同士の反射光も多少加えることでリアリティが出ます。

STEP1 で省いた筋肉表現を、内ももの内転筋群や腰から膝にかけての縫工筋などを意識して加えていきます。

STEP3

肌の赤味・筋肉表現を加える

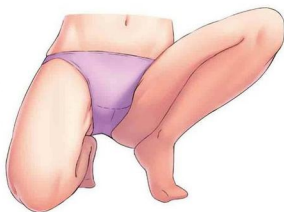
鼠蹊部や股間などの要所にほんのりと赤味を足すことでツヤやかさが増します。

STEP4

寒色表現を加える

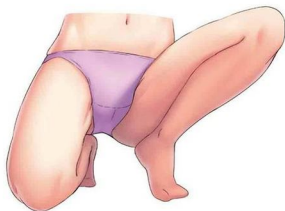
新規レイヤーを作成し、股間下側やおしりなど最も暗い影を置いた箇所を中心に、青系の色をうっすらと乗せることでリアルさが増します。あまり強くし過ぎるとのっぺりとしてしまったり、違和感が生じてしまうので、レイヤーの不透明度を調節するなどしましょう。

STEP5

環境光を描き込む

影に環境光を描き込みます。今回は濃いめの水色をスクリーンで重ねています。やり過ぎると立体感がなくなってしまうので、明るくなり過ぎないように注意しましょう。

STEP6

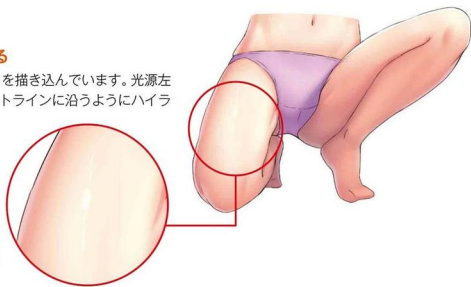
立体感を強調する

立体感を強調するために光の当たる部分にグラデーションで薄くハイライトを描き込みます。STEP7 のハイライトがしっかりと見えるように明るくなり過ぎないように注意しましょう。

STEP7

ハイライトを加える

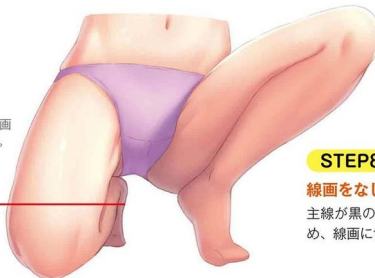
最も明るいハイライトを描き込んでいます。光源左側の太ももには、アウトラインに沿うようにハイライトを入れました。

右太ももにきっちりとしたハイライトを描き込むことで、ツヤのあるみずみずしい肌を演出しています。

ハイライトに近い線画は明るい色を入れます。

影になる部分は線画の色も暗くします。

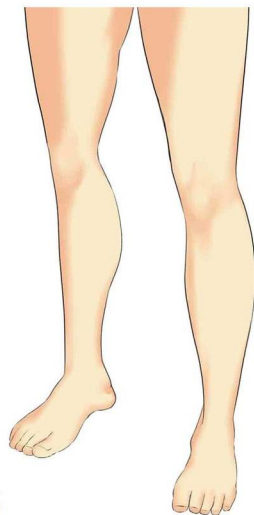
STEP8

線画をなじませる

主線が黒のままではかなり目立ってしまうため、線画に色を乗せ、なじませて完成です。

14 パーツ別塗り方のポイント 膝の塗り方を知ろう

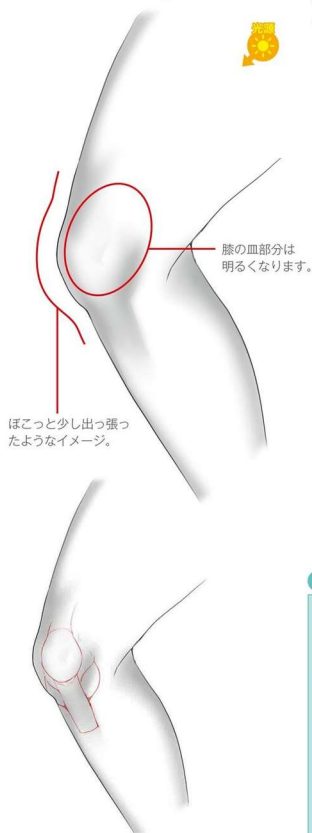
膝は服で隠れてしまうことが多いパーツですが、スカートからチラリと覗く膝はフェチズムを感じるポイントでもあります。関節部分なので、骨や脂肪などの凹凸が出やすい箇所なのでポイントとなる所を見ていきましょう。

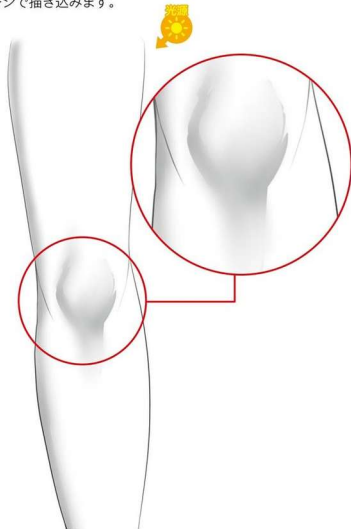
■膝の基本を知る

塗りのポイントになる骨の形や、動きによって変化する凹凸などに注意しましょう。

■角度の違いによる膝の表現

膝の皿（膝蓋骨）の部分が出っ張るので、皿の位置を意識しながら影をつけるとらしい表現になります。

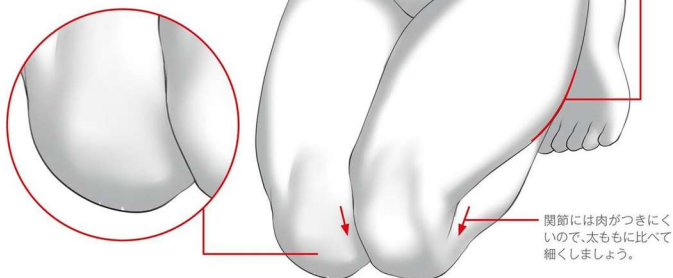
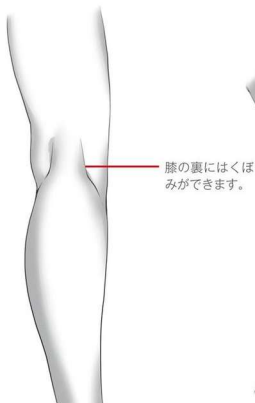
側面

膝の凹凸を意識して影をつけます。

正面

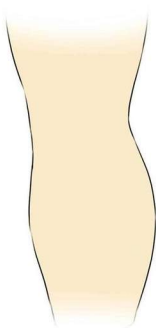
正面も考え方は同じです。凹凸を意識して、明るい部分の影を削るイメージで描き込みます。

ワンポイント

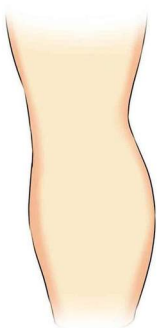
膝を塗る際は皿の位置や膝蓋靱帯の形を簡略化して描いておくと影を入れる位置の目安になります。

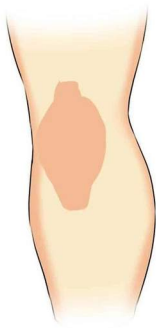
■様々なポーズによる膝の描き方

膝を触りながら脚を曲げ伸ばしすると、皿の位置が移動しているのがわかると思います。膝を曲げたときに皿の凹凸を上に描き過ぎないように注意しましょう。

塗り方のポイント解説

実際に膝を塗る過程を追いながら、
きれいに塗るためのポイントを解説します。

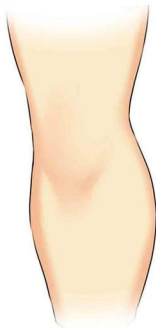
■膝の塗り方

STEP1

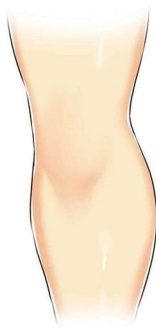
ベースの色を塗ります。膝のふくらみは塗りで表現するので、線画では膝のふくらみは描き込んでいません。

STEP2

アウトラインを取るようなイメージで１影を入れます。

STEP3

膝の部分を１影と同じ色で塗ります。このとき皿や膝蓋靭帯の形のシルエットをイメージするとよいでしょう。

STEP4

STEP3で入れた膝のシルエットの光源方向を消しゴムやブラシでざっくりと削ります。

STEP5

ぼかしブラシなどでベースの色となじませ、形を整えます。

STEP6

ハイライトを入れて完成です。つややかな膝にしたいときは膝にハイライトを入れてもよいでしょう。

15

パーツ別塗り方のポイント

脚・足の塗り方を知ろう

女性ならではのスラリと伸びる美しい脚はとても魅力的です。緩やかな脚線美をえがく脚、引き締まった足首、セクシーな足先など描く部位の特徴を押さえて描き分けましょう。

■脚・足の基本を知る

脚・足の主な陰影

下半身の中でも脂肪が少なめなパーツが多く、筋肉や骨格の凹凸をハッキリと描写することで適度に引き締まった脚を表現できます。

足先の内側を描く際は、土踏まずを意識するとより説得力が出ます。

ワンポイント

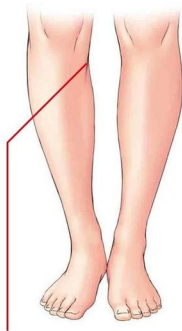
足のアーチ形状

足の甲は平らではなく、アーチのように山なりの形状をしています。この形状に合わせて影をつけることで立体感やリアリティを出しやすくなります。

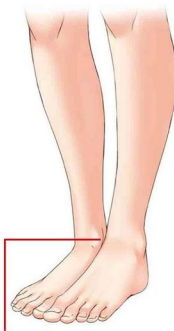
■角度の違いによる脚・足の表現

丸みを帯びた部分、凹凸がハッキリした部分など表現方法の異なる箇所を意識して影をつけます。基本的にふくらはぎ以外は、ややボケ足の少ない影をつけ、メリハリを出すことで、スラリとした魅力的な脚を表現できます。ただし、向こうずねの影を強く入れ過ぎると、筋肉質に見えてしまうので注意しましょう。

正面

脚の外側にはふくらはぎの丸みを意識したグラデーションをつけます。

内側のふくらはぎのつけ根に少しハッキリとした影をつけるとセクシーさが出ます。

斜め

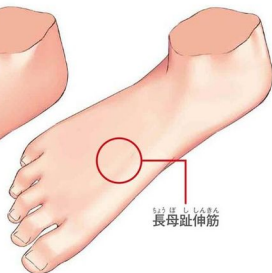
基本的に正面と同じですが、脚が単純な円柱ではないことを意識して影をつけます。

くるぶしにはハッキリとした影をつけることで、引き締まった足首を表現しましょう。

背面

かなりの筋肉質な場合を除き、脚部分に目立った影はありません。

くるぶしの影に加えて、アキレス腱をハッキリと描写することでメリハリがつきます。

足先の塗り方

足の甲部分の形状に沿って大まかな影を描き込みます。足首から親指へと伸びる筋肉（長母趾伸筋）を描き込むとシャープなイメージになります。
また、指の断面が楕円に近い形であることを意識しながら光源に合わせて影をつけましょう。各指の第一関節に影をつけることで、指の立体感を強調することができます。

■足裏の表現方法

足裏はおおまかなパーツに分けて影を塗り分けます。基本的に穏やかな凹凸のため、柔らかな影を意識しましょう。指のつけ根などの一部にシャープな影を入れることでアクセントになります。

足裏の中でも、土踏まずを他の部分と比べ白く描写するとリアルになります。肌のベースカラーが白に近い場合は、土踏まず以外を少し赤っぽくするのも良いでしょう。

指のつけ根の影は指の丸みや立体感を出すのに有効なので、光源の方向に関係なく、ある程度描写するのがオススメです。

■年齢別 足の描き方

低年齢の子どもと大人では大きく足の形が異なります。10歳頃には足の基本的な形は完成し、18歳頃にはほぼ成人の足の状態まで成長します。

7歳くらい

全体的に丸みを帯びています。足の形が完成していないため、土踏まずがないか、ほとんど目立ちません。

10代

足の形はほとんど完成し、成人の足と形状はほぼ同じです。骨自体は完全には完成していないため、凹凸は少なめにします。

成人

各部の骨なども完成しているため、要所に若干シャープな影を入れることで大人のセクシーな足を表現します。

■様々なポーズによる足の描き方

様々なアングルから脚を描いてみましょう。

塗り方のポイント解説

実際に脚を塗る過程を追いながら、
きれいに塗るためのポイントを解説します。

■脚の塗り方

STEP1

光源に合わせて影を描き込みます。中心に柔らかめの影を塗りますが、くるぶしや指周りなどは少しシャープに描きます。

STEP2

暗めの影色を置きます。足裏の奥まった部分や指の間など、光の入りにくい箇所を中心に着色します。

STEP3

足裏に赤味をうっすらとのせます。空気感を出すために、暗い影の部分に薄く青色を描き込みます。立体感を出すために光が当たる箇所を中心にグラデーションで柔らかいハイライトを入れます。

STEP4

最も明るいハイライトを描き込みます。ハッキリと固いハイライトを描き込むことで肌のツヤ感が出ます。最後に環境光を水色で描き込み完成です。

コラム

ストッキング、タイツを履かせたい

女性ならではの服装であるストッキングやタイツは多数のファンがいる人気のアイテムです。学校の制服やスーツを描く際など登場シーンが非常に多く、また季節感の演出にも役立ちます。生地越しにうっすらと見える肌は素肌よりセクシーさを強調し、脚をより魅力的に見せることもできるので、女性の脚を描く上で是非押さえたいポイントです。

ストッキング・タイツの塗り方

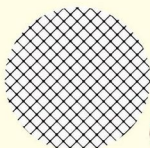
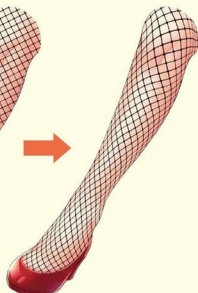
ストッキングもタイツも基本的に塗り方は同じです。厚さにもよりますが、柔らかくすべすべした質感の影響で、肌の影が目立ちにくくなります。
タイツには特有の光沢感があるため、全体的にぼかしたハイライトを入れますが、ストッキングの場合は少しツヤっとした質感が出るようにしましょう。

はじめにタイツなどのベースカラーを塗り、生地が薄い部分に肌色を乗せていくと調整がしやすくオススメです。
最後にマットな質感になるようテクスチャなどを使うと、よりリアルさが出ます。

ストッキング
（20 デニール）

タイツ
（60 デニール）

網タイツの描き方

網タイツは通常の肌塗りの上に網のテクスチャを乗せることで表現できます。まず下の図のような網目のテクスチャを作成し、脚の立体形状に合わせて変形させましょう。脚の立体形状や膝などの関節部の伸縮に合わせて網目を調整することで、立体感を強調することができます。厳密に合わせる必要はありません。おおよそその形状に沿って変形させるだけでもかなりの効果があります。

テクスチャ　変形なし　変形あり

■著者・イラスト

B-銀河（びーぎんが）

フリーのイラストレーター。ソーシャルゲームイラストを主に活動。
GA文庫『最強剣聖の魔法修行』挿絵など。

pen助（ぺんすけ）

フリーのイラストレーター。ソーシャルゲームのイラストを中心に活動。
『ファルキューレの紋章』（株式会社マイネット）、『7RHYTHM －ナナリズム－』（株式会社サミーネットワークス）など。

かわい

フリーのイラストレーター、Pixivを中心に活動。
カードゲーム『Lycee Overture Ver.Fate/Grand Order』（ムービック）、
グッズ『東方project』（アニメイト）など。

■企画・編集

難波智裕（株式会社レミック）
秋田　綾（株式会社レミック）

■参考文献

『スカルプターのための美術解剖学 －Anatomy For Sculptors日本語版－』
（ボーンデジタル刊）

美少女イラストの
リアルな肌の塗り方

2019年2月2日 初版発行

発行人　北原 浩
編集人　勝山俊光
発行所　株式会社 玄光社
〒102-8716　東京都千代田区飯田橋4-1-5
TEL：03-3263-3515
FAX：03-3263-3045
URL：http://www.genkosha.co.jp/
印刷・製本　図書印刷株式会社

JCOPY 〈(社)出版者著作権管理機構 委託出版物〉

本書の無断複製は著作権法上での例外を除き禁じられています。複製される場合は、そのつど事前に（社）出版者著作権管理機構（JCOPY）の許諾を得てください。また本誌を代行業者等の第三者に委託してスキャンやデジタル化することは、たとえ個人や家庭内の利用であっても著作権法上認められておりません。

J-COPY
TEL：03-5244-5088　FAX：03-5244-5089
E-mail：info@jcopy.or.jp

© 2019 GENKOSHA CO., Ltd.
Printed in Japan

表現の幅を広げる
モノクロイラストテクニック

白黒だけでカラーを凌駕しよう！
モノクロのキャラクターイラストの作画テクニックを多数紹介。

著者：jaco
定価：本体 2,000 円＋税
判型：B5　160 ページ
ISBN 978-4-7683-0980-3

下着の描き方

ブラジャーやショーツだけじゃない。ランジェリー・ファンデーション・アンダーウエア…下着の種類の解説や描き方・ポーズのコツも満載！

カバーイラスト：森倉円
イラスト：シソ、ぐる、B- 銀河
定価：本体 1,900 円＋税
判型：B5　128 ページ
ISBN 978-4-7683-0806-6

ケモミミの描き方

もふもふ 120%！魅力的なケモミミキャラクターが描ける！

著者：YANAMi、ひそな、些夜
カバーイラスト：文倉十
定価：本体 1,900 円＋税
判型：B5　144 ページ
ISBN 978-4-7683-0650-5

美少女イラストの
リアルな
肌の塗り方
B-銀河
pen助
かわい